8/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 130

Österreich € 3,45 / Schweiz sfr 6,00 / BeNeLux € 3,55 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,20 € 2,99

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

JETZT NUR 2,99 € +BONUS



GRATIS POSTER



+HEFT IM HEFT
16 SEITEN EXKLUSIVE REPORTAGEN

Showdown der Straßenrenner

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

BURNOUT 3

Mit Vollgas zum Spielspaß: Rasen, rempeln und tunen bis der TÜV kommt!

Gamecube-Giganten

STAR FOX

ZELDA: FOUR SWORDS

Im Test: Grandioser Multiplayer-Spaß im "Legend of Zelda"-Universum



KILLZONE

Endlich: Die ersten ungeschönten Bilder aus dem PS2-Shooter-Epos. Drei Level im kompromisslosen MAN!AC-Check.

4 198044 102999 08

STERN-TALER

Mittwoch, 2. Juni 2004, kurz nach 22.00 Uhr beim Privatsender RTL: Stern-TV-Moderator Günther Jauch im Gespräch mit zwei jugendlichen Videospielern und Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPjM. Das Thema: "Grausamer Tod im Videospiel – Was Kids an 'Manhunt' toll finden". Nach dem überraschend neutralen und unpopulistischen Beitrag kristallisieren sich zwangsläufig Sieger und Verlierer heraus: Gewinner des Abends – zumindest aus wirtschaftlicher Sicht – ist "Manhunt"-Publisher Take 2. Die digitale Menschenjagd verkauft sich nach der Sendung besser denn je, eine effektivere legale Promotion eines nach der Indizierung eigentlich mit Werbeverbot belegten Produktes scheint kaum vorstellbar.

Zu den Verlierern gehören indes der Videospiel-Fachhandel und die Entwickler von virtuellen Gewaltorgien à la "Manhunt". Ersterer wird in mehreren Beispielen via versteckter Kamera des Verkaufs von indizierten Spielen an Minderjährige 'überführt'. "Ich dachte, das Mädchen wäre schon über 18" und "Normalerweise lasse ich mir immer den Ausweis zeigen" lauteten die gestammelten Entschuldigungen der Verkäufer bei der Konfrontation mit den peinlichen, rechtswidrigen Tatsachen. So lange die Schnittstelle zwischen Videospiel-Hersteller und -Käufer derart nachlässig mit der ihr zugedachten Verantwortung in puncto Jugendschutz umgeht, werden die wählerwirksamen Rufe nach einer Verschärfung der Gesetze nicht ausbleiben – und unser Hobby in der öffentlichen Meinung weiterhin in der illegalen Schmuddelecke zu finden sein.

Warum auch die Entwickler dieses nicht enden wollende Schubladendenken fördern? Ganz einfach. Gewaltdarstellungen weit über der Grenze des guten Geschmacks bringen weder mehr Spielspaß noch positive Schlagzeilen in den Medien. Die Software-Verantwortlichen dürfen sich ruhig auch andere Gedanken machen, als wie lasse ich möglichst spektakulär und schockierend den Kopf des nächsten CPU-Gegners zerplatzen. Wir MAN!ACs sind weder predigende Moralapostel noch abgeneigt, eine zünftige Ego-Shooter-Partie zu zelebrieren. Aber der von einigen Entwicklern eingeschlagene Weg in Richtung virtuelle Gewalt um jeden Preis führt mittelfristig in eine kreative Sackgasse gepflastert mit schlechter Presse. In Zeiten, da Folterszenen von Kriegsgefangenen und menschenverachtende Tötungsvideos rund um die (Internet-)Welt gehen, dürstet es uns und Millionen Videospielern nach entspannter wie unblutiger Unterhaltung abseits der grausamen Realität. Die sensationellen Erfolge von "EyeToy" und "SingStar" sollten allen Herstellern ein Vorbild sein!



"The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" (Vivendi, 2004)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. August 2004. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Blutfontänen und abgetrennte Gliedmaßen, Tötungsszenen in Zeitlupe und Punkteboni für die grausamste Hinrichtung.

Wie wichtig ist für Euch Gewalt in Videospielen?

MAN!AC-MEINUNG NR. 22

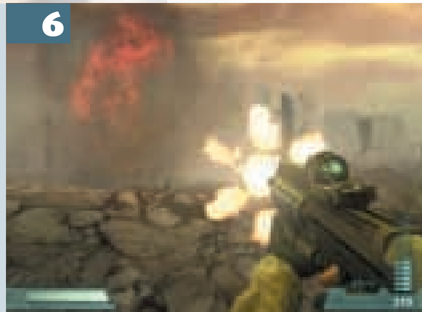
- (A) Ohne geht's nicht: Spiele mit Gewaltdarstellung stehen bei mir ganz oben auf der Beliebtheitsskala.
- (B) Gewalt in Maßen ist o.k., solange es zum Spiel passt. Ich kann aber auch gut ohne leben.
- (C) Auf virtuelle Gewalt kann ich dankend verzichten. Ich will mich unblutig vom Alltagsstress entspannen.

Ich besitze

◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA



INH



16 Die stillen Hügel sind tief: Henry Townsend erlebt seinen schlimmsten Albtraum in Silent Hill 4: The Room.

6 Drei Missionen durchgespielt: Unser Killzone-Preview liefert handfeste Fakten und erste echte Bilder zum kommenden Super-Shooter.



22 Mit Laserkanone und fliegender Untertasse gegen die Menschheit: Destroy All Humans im Konsolen-Landeanflug.



54 Insert Coin – das Münzengrab im Keller: Der ultimative MAN!AC-Guide zum heimischen Arcade-Spaß.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

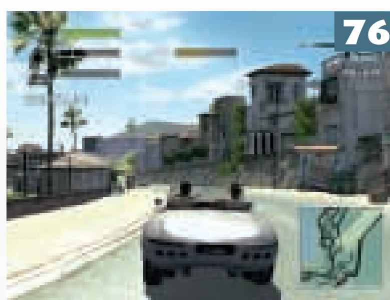
RUBRIKEN

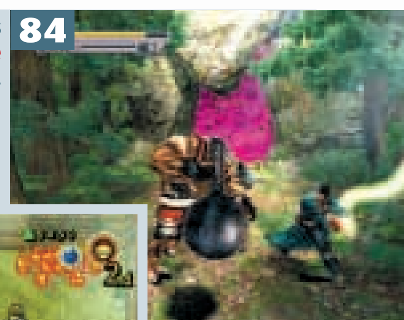
MAN!AC EXTENDED

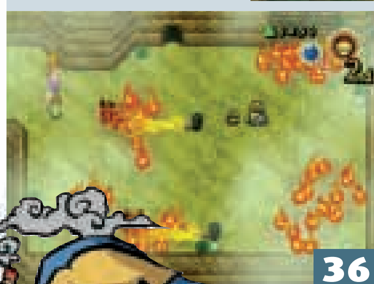
PAL-TESTS

IMPORT-TESTS


48
Schwedische Sensation: Mit The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay liefern die Starbreeze Studios ihr Meisterstück ab.


76
Was DRIV3R wirklich auf dem Spielspaß-Kasten hat, lest Ihr im ausführlichen MAN!AC-TÜV.


84
Nippon-Hit: Capcoms Onimusha 3: Demon Siege stellt sich zum Pal-Test.


36
Connectivity-Spielspaß: Links neustes 2D-Abenteuer The Legend of Zelda: Four Swords Adventure im Import-Test.

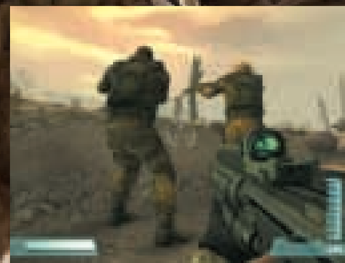
Killzone

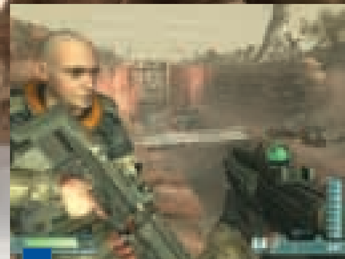
Deutschland-Premiere: MAN!AC kämpft sich erstmals durch drei Missionen der vermeintlichen Shooter-Offenbarung – ein bleihaltiger Frontbericht.

Ob Jump'n'Run, Action-Adventure oder Rennspiel – Sonys 128-Bit-Konsole strotzt nur so vor exklusiver Hit-Software. Einzig im Shooter-Genre fehlt's dem schwarzen Daddelkasten an durchschlagenden Verkaufsargumenten. Kein Wunder also, dass die Rufe nach adäquatem "Halo"-Ersatz immer lauter tönen. Alle Hoffnungen ruhen auf "Killzone": Das Prestigeobjekt von Entwickler Guerrilla soll nicht nur den zitierten Malus ausmerzen, sondern auch die grafischen Fähigkeiten der PS2 neu definieren. MAN!AC wollte nun endlich wissen, was die Ego-Perle in spe wirklich auf der Knarre hat. Direkt aus Holland besorgten wir uns eine voll spielbare Demo-Fassung: Der digitale Appetithappen enthält zwar nur drei von geplanten 30 Levels, lässt aber konkrete Rückschlüsse aufs fertige Produkt zu – schon neugierig?



PS2 Unkonventionell, aber enorm effizient: Die Grafiker von Guerrilla nutzen diverse Grießelfilter, um grimmige Action-Atmosphäre zu erzeugen – Vorhaben gelungen!





PS2 Schick: Die Charakter-Modelle strotzen nur so vor Textur-Details.

Einmaleins für Soldaten

Vor Beginn des Spießrutenlaufs erklärt ein Bildschirm sämtliche Steuerungsfinessen. Genre-Freunde fühlen sich sogleich heimisch: Während die beiden Analogsticks zum Zielen bzw. Laufen herhalten, löst das rechte Schultertasten-Doppel primäre wie sekundäre Schüsse aus. Krabbeln und Granatenwurf vollführt Ihr hingegen mit den L-Drückern. Die vier Aktionsknöpfe lassen Euch schließlich im umfangreichen Waffenarsenal kramen, selbiges nachladen oder bei per Einblendung offerierter Gelegenheit Schalter aktivieren – doch nun hinfort mit der grauen Theorie! Bevor wir Euch ins Shooter-Paradies entlassen, noch ein wichtiger Hinweis zum Aufbau dieses Artikels: Weil sowohl der Level in den 'Slums' als auch die 'Metro-Station' (je nach Wahl Eures Protagonisten) verschiedene Lösungswege bieten, teilt sich diese Preview-Reportage an markanten Stellen in zwei Pfade – einen für Schleich-Liebhaberin Luger und einen für ihre beiden männlichen Kollegen.

Die Schützengräben

Vom Regen in die Traufe: Der "Killzone"-Prolog konfrontiert Euch ohne Umschweife mit den Schrecken des Krieges. Als Allround-Soldat Templar startet Ihr in den Schützengräben der irdischen ISA-Fraktion – am Himmel hängen dunkle Explosionswolken, aus der Ferne ertönen dumpfe Schreie. Schon wenige Augenblicke später tobt die Schlacht ums nackte Überleben. Dutzende Helghast-Bösewichte (erkennbar an den roten Glühaugen) setzen zum Sturm auf Eure Bastion an. Also schnell das Maschinengewehr geschultert und ab ins Gefecht: Mit Eurer ratternden Wumme setzt Ihr dem feindlichen Überfall ein jähes Ende. Zeit zum Durchatmen bleibt indes keine, denn ein Kamerad ruft Templar zu sich: "Folge mir zum Bunker", lautet der ebenso knappe wie eindeutige Befehl. Dumm nur, dass besagter Zielort hinter einem von Panzern überwachten Gelände liegt. Lebenslustige Soldaten aktivieren deshalb schnell die Sprintfunktion (R3) ihres Recken, um nicht als Kanonenfutter für die Tanks zu enden. Doch Vorsicht: Jedweder Spurt zehrt an Eurem Ausdauer-Balken, rennt also nicht blind im Kriegsgebiet herum! Auch nach dieser Anstrengung gönnen Euch die Entwickler keine Ruhepause: Im Bunker angekommen, gerät Templar nämlich abermals unter Beschuss. Gottlob verfügt seine Zuflucht über stationäre Geschütze – der mächtigen Flak-Kanone fallen sämtliche Angreifer zum Opfer. So dem Tod entronnen, rennt Ihr weiter durch die verwinkelten



PS2 Wischiwaschi: Setzt Ihr zum kurzen Spurt an, verzerrt sich der Bildschirm.



PS2 An den Leuchtdioden lässt sich die Restlaufzeit von Granaten erkennen.



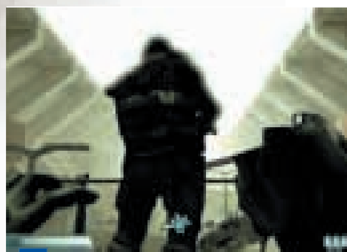
PS2 Kommt nur! Gegen stationäre Flak-Geschütze ist kein Kraut gewachsen.



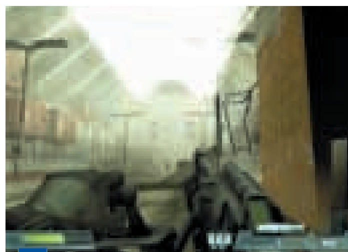


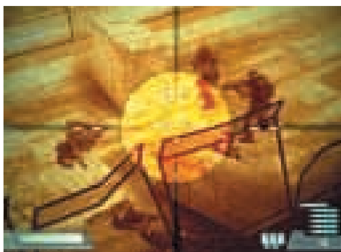
PS2 Gleich gibt's Kopfschmerzen: Auf kurze Distanz nutzt Ihr spezielle Nahkampf-Manöver – so ein Gewehrkolben kann ganz schön schmerzen.

PS2 Platz da, hier kommt ein menschlicher Panzer: Mit seiner 'Chain-Gun' räumt Rico ganze Horden an Helghast ab. Wenn's trotzdem mal brenzlig wird, hilft ein kurzer Griff zum eingebauten Raketenwerfer – herrlich plump!



PS2 Sauberer Schnitt: Mit Lugers Messer führt Ihr fiese Stealth-Attacken aus.





PS2 Die Sache mit dem Dropship: Während Rico auf die sich abseilenden Bösewichte wartet (links), hilft Schleich-Dame Luger per Scharfschützengewehr (rechts).

Schützengräben. Noch eine finale Aufgabe steht zwischen Euch und der nächsten Mission: Zwei Helghast verschanzen sich in einem strategisch wichtigen Unterstand. Statt mit rauchender Knarre hebt Templar das Bollwerk per Granate aus: Durch langes Drücken der L1-Taste könnt Ihr den Sprengsatz 'vorglühen' und nehmt Euren Widersachern so jede Fluchtchance – Level geschafft!

Die Metro-Station

So erlebt Luger diese Mission:

Wie der Name bereits impliziert, beginnt das zweite Probe-Level an den Tunneln einer ruinösen U-Bahn: Im engen Lederdress von Stealth-Amazone Luger kreucht Ihr lautlos durch düstere Schächte, gleich hinter der ersten Wegbiegung schieben zwei Helghast-Soldaten Wachdienst. In bester Sam-Fisher-Tradition schleicht Luger in den Rücken des unachtsamen Duos, zückt ihr Kampfmesser und schaltet schließlich beide Dunkelmänner per lautloser Halsabschneiderei aus. Plötzlich hallt ein Funkruf durch die Katakomben: "Vorsicht Bravo-Team, wir haben den Kontakt zum Alpha-Posten verloren", werden die restlichen Bösewichte von Lugers Ankunft informiert. Wenige Schusswechsel später findet Ihr Euch am Rande eines Einkaufszentrums wieder: Überlebende ISA-Mannen liefern sich hier erbitterte Scharmützel mit Helghast – die rotäugigen Kerle halten ein Gebäude besetzt! Nun folgt die bislang heikelste Szene: Während mehrere KI-Söldner Feuerschutz geben, soll Eure Schleich-Lady ans andere Ende einer Brücke krabbeln respektive den dortigen Sprengsatz aktivieren – kein Problem! Durch geschicktes Nutzen von Deckungsmöglichkeiten wie etwa Kisten erreicht Ihr blitzschnell das gebotene Missionsziel und ebnet so schließlich den Weg für Eure Kameraden.

So erlebt Templar diese Mission:

Anders als Kollegin Luger geht Wummen-Freund Templar martialischer zu Werke: Mit geladener Schrotflinte erreicht er das oben genannte Shopping-Center ohne jedwedes Schleich-Brimborium. Dieses Mal seid Ihr jedoch nicht fürs Zünden der Bombe verantwortlich, sondern greift zum Scharfschützengewehr: Via Sniper-Zoom wollen feindliche Truppen abgeknallt werden, während Luger (nunmehr von der KI kontrolliert) dank Eurer Mithilfe den Sprengjob erledigt – zwei Wege, ein Ziel!

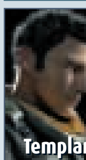
Querulanten-Quartett

Die spielbaren Charaktere von Killzone



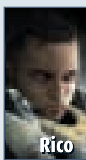
Luger

Profil: Schleich-Expertin
Lieblingswaffe: Kampfmesser
Spezialitäten: Sam Fishers heimliche Schwester schleicht gerne, klettert an Seilen empor und verfügt über herausragende Energie-Regeneration. Allerdings fehlt's ihr an Widerstandskraft – schon drei Gegentreffer führen zum Game Over.



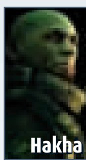
Templar

Profil: Allround-Soldat
Lieblingswaffe: Assault-Rifle
Spezialitäten: Keine wirklichen Stärken, keine eklatanten Schwächen – der Templar ist die erste Wahl für Neueinsteiger.



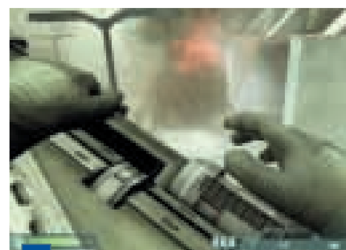
Rico

Profil: Menschlicher Panzer
Lieblingswaffe: Chain-Gun
Spezialitäten: Dank ausgiebigem Fitnesstraining schleppt Mister Muskel jede noch so schwere Kanone mit sich herum. Dieser Offensiv-Vorteil geht allerdings auf Kosten der Schnelligkeit – dicke Arme rennen eben schlecht.



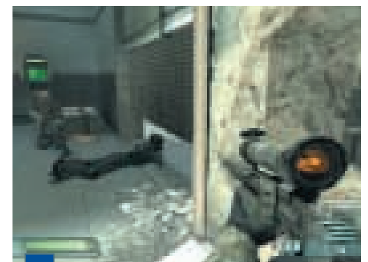
Hakha

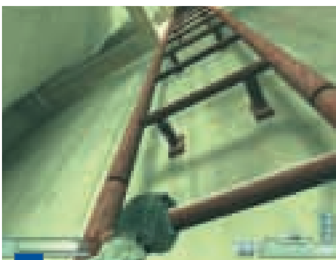
Profil: Hinterhältiger Spion
Lieblingswaffe: Diabolischer Verstand
Spezialitäten: Als Ex-Helghast kennt sich der bleiche Glatzkopf vortrefflich mit deren Taktiken aus. So stolziert er schon mal unbemerkt im feindlichen Hauptquartier herum – eine geklaute Uniform macht's möglich.

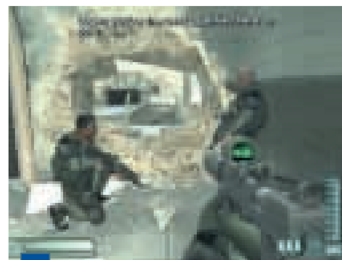


PS2 Krachig: Tolle Nachlade-Animationen geben den Knarren mehr Gewicht.


PS2 Sturmangriff mit Tücken: Wer blind in der Gegend herumballert, trifft seine eigenen KI-Kumpels – allerdings waren die Kerle in unserer Demo noch unsterblich.



PS2 Während Luger krabbelt (oben), gibt Templar Feuerschutz (unten).


PS2 Stimmig: Bei Klettereinlagen seht Ihr die Gliedmaßen Eures Recken.


PS2 Lautstark: Das Gebrülle Eurer Kameraden hebt die Front-Atmosphäre.


PS2 Taktisches Duett: Eure Helfer laufen selbstständig durch die Levels und schießen auf alles, was sich bewegt. So nehmen wir hier einen Helghast in die Zange.

Killzone

Playstation 2

Entwickler:	Guerrilla, Holland
Hersteller:	Sony
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	September

MAN!AC-Prognose

Hausaufgaben gemacht: Sonys brachialer Ego-Schlager entwickelt sich zum ernsthaften Anwärter auf die Baller-Krone.

Xbox-Alternative

Am 9. November beginnt die Schlacht: Denn dann erscheint endlich Microsofts potenzielle Shooter-Sensation **Halo 2**.

Gamecube-Alternative

Noch immer der einzige Cube-Shooter mit Hit-Potenzial: Würfel-Aktionisten hoffen auf das Nintendo-Eigenprodukt **Geist**.

Die Slums

So erlebt Rico diese Mission:

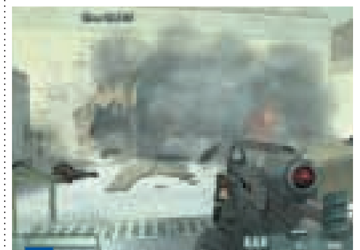
Im Digi-Ghetto kommt erstmals Knarren-Experte Rico zum Einsatz: Der wandelnde Muskelberg vertraut an der Front stets auf seine 'Chain-Gun' – ein gigantisches Maschinengewehr samt montiertem Raketenwerfer. Kein Wunder also, dass die ersten Helghast-Übergriffe der Mission blutig scheitern. Erst als ein geskriptetes Dropship seine tödliche Fracht abwirft, erreicht Euer Adrenalinspiegel bedrohliche Höhen: Aus erwähntem Truppentransporter seilen sich nämlich ungezählte Schurken ab, die Straßen werden ruckzuck zum blutigen Schlachtfeld. Durch unerbittliches Dauerfeuer übersteht Ihr aber auch diese brenzlige Situation und erreicht den Ausgang der 'Slums'.

So erlebt Luger diese Mission:

Madame Luger kocht unterdessen erneut ihr eigenes Süppchen. Will heißen: Statt durch den gefährlichen Asphaltdschungel zu trampeln, klettert sie an einem Seil empor und gelangt auf diese Weise ins Obergeschoss der Wohnanlage – von hier aus könnt Ihr das komplette Level-Areal überblicken. Tatsächlich erkennen Adleraugen am Horizont alsbald das Dropship, welches Rico zuvor in die Bredouille brachte. Eure erhöhte Lage entpuppt sich ergo als strategisch wertvoll: Während die Helghast blind gen Rico stürmen, schaltet Ihr einen nach dem anderen per Sniper aus.

Ein erstes Vorab-Fazit

Spannende Einsätze bietet "Killzone" demnach zuhauf, aber wie schlagen sich Technik und Spielbarkeit? Anhand unserer (laut Entwickler Guerrilla) äußerst unfertigen Demo können wir diese Frage nicht mit Sicherheit beantworten. Gleichwohl deuten alle Zeichen auf ein Ego-Festival der Extraklasse hin: Mit packender Atmosphäre, wohltuend facettenreichem Missionsverlauf sowie grandios animierter Schießprügel greift Sony im September nach dem Action-Thron – "Halo" muss in der Tat aufpassen! *tk*


PS2 Geschafft! Nach der Detonation kann Euer Team weiter vorrücken.

AUF DEIN KOMMANDO!

Die Macher des Mega-Erfolgs "Advance Wars" haben wieder zugeschlagen! In diesem fesselnden Mix aus Fantasy - Abenteuer, Strategie und Rollenspiel führst du deine tapferen Ritter, Bogenschützen und Zauberer in die Schlacht, um den Thron des Königreichs zu erobern. Plane deinen Angriff genau, um dieses Gefecht zu gewinnen. Auf in den Kampf, Kommandant!



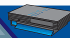
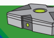
Ab 16. Juli im Handel

FIRE EMBLEM
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

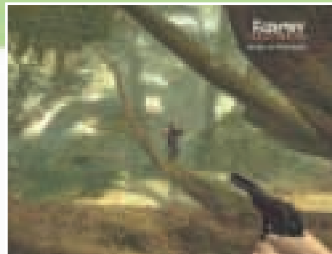
www.nintendo.de

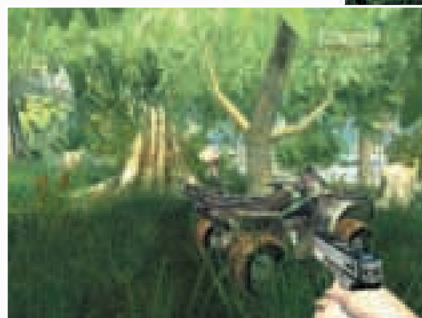
 Playstation 2  Xbox

Far Cry: Instincts



Willkommen im Shooter-Paradies: Ubisoft lädt mit der Umsetzung seines PC-Knüllers zur bleihaltigen Karibikreise – Meerblick und tödliche Unterhaltung inklusive!







XB Unrealistisch, aber spielerisch sinnvoll: Wenn Jack hinterm Steuer eines Jeeps sitzt, kann er trotzdem noch ballern – eine Hölllenfahrt!

Tropische Temperaturen, Palmenstrände, schöne Frauen und exotische Tiere – angesichts einer solchen Idylle fühlt sich wohl jedermann in Urlaubsstimmung versetzt. Aber wie so oft trügt der Schein gewaltig: Das beschriebene Eiland-Szenario stammt nämlich aus dem PC-Hit "Far Cry" und mutiert binnen weniger Stunden zur Hölle auf Erden – zumindest für Protagonist Jack Carver. Eigentlich wollte der bärbeißige Lebemann und Hobby-Bootskapitän nur die süße Journalistin Valerie zu einer Inselgruppe schippern, doch urplötzlich steckt er im Albtraum seines Lebens. Beherbergt zitiertes Atoll doch finstere Soldaten, die sowohl Valerie entführen, als auch den Kahn Eures Digi-Recken versenken – relaxte Ferien sehen anders aus!

Ich bin ein Star, hol' mich hier raus!

Obwohl die beschriebene Ausgangssituation mit derer des PC-Originals übereinstimmt, verspricht Entwickler Ubisoft Montreal mehr als nur einen simplen Konsolen-Port: "Far Cry: Instincts" soll seinen mit Auszeichnungen überhäuften Urvater nochmals toppen. Um dieses fromme Vorhaben zu erreichen, schrauben die Macher gehörig an Spielmechanik wie Steuerung. Zwar lenkt Ihr Euren Hawaiihemdenträger aus genregemäßer Ego-Ansicht, aber ansonsten hebt sich die Karibik-Odyssee betont vom üblichen Baller-Einerlei ab: Weitläufige Dschungelareale (insgesamt gibt's 15 Level verteilt auf vier Inseln) garniert mit völliger Bewegungsfreiheit adeln "Far Cry" zum heißen Anwärter auf den Action-Thron. Ein weiterer Stein im Spielspaß-Puzzle lautet künstliche Intelligenz: Erwiesen sich bereits die Schergen der Heimrechner-Fassung als regelrechte Schlaumeier, legt der Xbox- wie PS2-Trupp noch ein paar Gehirnzellen drauf: Eure Widersacher suchen Deckung, rufen nach Verstärkung oder greifen in taktischen Formationen an – das alles in Echtzeit und ohne vorgefertigte 08/15-Skripts! Kein Wunder also, dass der geordnete Rückzug Eurerseits oftmals die beste Antwort auf Feindkontakt darstellt. Und was würde sich besser zur Flucht eignen als ein polygonaler Fuhrpark? So denkt auch Jack Carver und steigt während seiner Tropensafari hinters Steuer diverser Vehikel: Ob Jet-Ski, Fischkutter oder Jeep – jeder halbwegs fahr- bzw. seetüchtige Untersatz lässt sich für Eure Zwecke missbrauchen.

Wer lieber zu Fuß durch die Regenwälder spaziert, sollte sich unterdessen in Acht nehmen. Denn die hinterhältigen KI-Schurken legen gerne Fallen: Von schwingenden Baumstämmen über stachelige Fallgruben bis hin zu Stolperdrähten reicht das Sortiment Eurer bastelfreudigen Häscher.

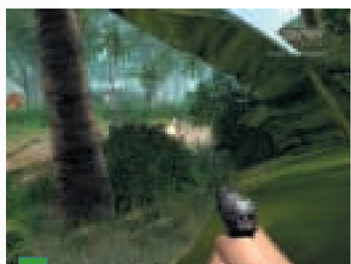
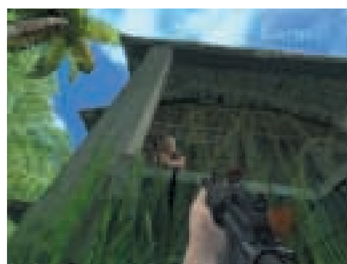
Inselbau für Fortgeschrittene

Der ambitionierte Level-Editor von "Far Cry: Instincts"

Im PC-Lager gehören Bastelprogramme zum guten Ton: Fast jeder Ego-Schießerei liegt der passende Karten-Editor bei – so auch beim originalen "Far Cry" (siehe Bilder). Ubisofts Montreal-Studio will dieses Feature nun im Konsolen-Sektor etablieren: "Instincts" verfügt über einen leistungsfähigen Baukasten, mit dem Ihr eigene Inseln erstellt. Ähnlich dem Klassiker "Populous" blicken Hobby-Architekten aus der Vogelperspektive auf ihr Eigenbau-Eiland und manipulieren die dortige Landschaft. Der Clou daran: Testläufe im neuen Level sind nur einen Knopfdruck entfernt – Ihr dürft also jederzeit Probe zocken bzw. nach Schwachstellen suchen. Eure fertigen Meisterwerke lassen sich später gar via Xbox Live anbieten oder tauschen.





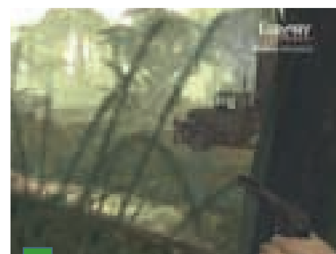
XB Fortschrittliche Burschen: Die KI-Bösewichte aus "Far Cry" gehen hinter Büschen in Stellung (links) oder verschanzen sich in Bambushütten (rechts).



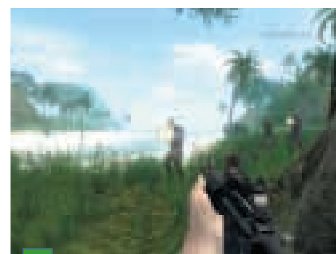
XB Düster und voller Mutanten: Statt lauschiger Strände besucht Ihr im späteren Spielverlauf auch das Hinterland der Inseln – dort haust der böse Dr. Krieger!



XB Augenschmaus mit Fragezeichen: Auf Standbildern wie diesem sieht die Xbox-Fassung von "Far Cry: Instincts" schon hervorragend aus, tatsächlich müssen die Entwickler aber noch kräftig an Fernsicht wie Bildrate arbeiten – hoffentlich klappt's!



XB Einzelne Feinde schaltet Ihr am besten per Schalldämpfer-Knarre aus.



XB Schlechte Idee: Gegen eine Übermacht kann Jack wenig ausrichten.

Allerdings haben die Kerle nicht mit dem Erfindergeist von Herrn Carver gerechnet: Frei nach dem Motto 'Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein' verdingt sich der Rambo wider Willen selbst als Fallensteller – allerdings müsst Ihr das zugehörige Talent erst im Spielverlauf erlernen.

Das Tier im Manne

Quasi kostenlos und unfreiwillig gelangt Jack hingegen an die wohl gravierendste Innovation des Konsolen-"Far Cry": seine Mutanten-Fähigkeiten. Die Inselwelten stecken nämlich nicht nur voller böser Buben, auch ein wahnsinniger Wissenschaftler mit dem kuschelig-sympathischen Namen Doktor Krieger hat hier seine Heimat gefunden. Eben jener pfuscht (wie es sich für einen egomanischen Forscher gehört) gerne in menschlichen Genen herum und bastelt so an einer privaten Mutanten-Leibgarde. Zufällig infiziert sich auch Protagonist Carver mit manipulierter DNS – eine durchaus segensreiche Ansteckung. Fortan verfügt Euer Alter Ego über vier abnormale Superkräfte. Besonders das 'Duft'-Feature riecht nach ebenso innovativem wie nützlichem Mehrwert: So nehmt Ihr die Fährte von Gegnern auf – sämtliche Gerüche werden dabei durch farbige Dämpfe symbolisiert. Nacht- und Thermalsicht sorgen hingegen ähnlich "Splinter Cell" für entscheidende Vorteile in düsteren Gefilden. Wesentlich spektakulärer dürfte jedoch die 'Chamäleon'-Option ausfallen: Genau wie die wandlungsfähigen Echsen passt sich Carver seiner Umgebung an und verschwindet aus dem Blickfeld seiner Verfolger. Über die weiteren Mutanten-Optionen hüllt Ubisoft dagegen noch den Mantel des Schweigens.

Ringelpiez in der Karibik

Als ob die spektakuläre Solo-Kampagne nicht schon genügte, basteln die Entwickler fieberhaft an einem ebenbürtigen Mehrspieler-Part: Mindestens 16 Spieler gehen via Xbox Live auf Karibik-Expedition und wählen aus sechs verschiedenen Spielmodi (u.a. 'Capture The Flag' sowie 'Deathmatch'), Details zum PS2-Ableger stehen noch in den Sternen. Ebenso nebulös erscheint der optische Gütegrad von "Far Cry: Instincts": Die von uns begutachtete, sehr frühe Fassung kämpfte noch mit heftigen Rucklern sowie Grafikfehlern – zur fantastischen PC-Version klafft ergo noch eine große Lücke. Wir glauben dennoch, dass Ubisoft Montreal alle Macken in den Griff bekommt – positive Erfahrungen mit "Splinter Cell" bekräftigen diese These. *tk*

Far Cry: Instincts

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

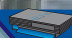
Xbox

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Mutprobe im Dschungel-Camp: Wer kann dem frischen Szenario und der zukunftsweisenden KI von "Far Cry" widerstehen?

Gamecube-Alternative

Weiterhin der einzige Cube-Shooter: Nintendos spirituelle Gespenster-Ballerei **Geist** soll noch in diesem Jahr erscheinen.


Playstation 2

Xbox

Gamecube



High-Speed-

Das zweite Halbjahr wird zum Freudenfest für Bleifüße: MAN!AC stellt die vier spannendsten Arcade-Rasereien in Aktion vor.

Need for Speed Underground 2

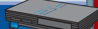


Der siebte Teil der überaus langlebigen Rennserie entwickelte sich mit seiner neuen Ausrichtung (statt Nobelkarossen standen erstmals Tuning-Boliden im Mittelpunkt) zum kommerziellen Überraschungshit des Jahres 2003 – kein Wunder also, dass Electronic Arts bereits an einer Fortsetzung werkelt. Bei "Underground 2" tut sich überraschend viel Neues, denn offensichtlich haben die Entzwickler zwischendurch einen kräftigen Blick auf Rockstars "Midnight Club"-Konkurrenz geworfen: Statt Euch wie beim Vorgänger nur auf fixen Rundkursen an den Start zu lassen, saust Ihr nun frei durch eine fünf Stadtteile umfassende Metropole. Dort kutschiert Ihr zum Tuning-Shop, um mit rund doppelt so viel Verzierungen das Äußere zu verschönern oder detaillierter als bisher an den Innereien herumzufummeln. Weiter haltet Ihr nach anderen Fahrern Ausschau, die Euch z.B. verraten, wo das nächste Straßenrennen stattfindet oder die direkt gegen Euch ein Duell wagen. Statt stets in tiefster Nacht hinter dem Steuer zu sitzen, erlebt Ihr diesmal auch Sonnenunter- und -aufgänge, lediglich Tageslicht bleibt erneut tabu. Dazu gesellen sich wechselnde Wetterbedigungen, die Euch schon mal überraschend zu einer Rutschpartie verhelfen. Viel mehr außer vage angekündigten neuen Rennmodi und zusätzlicher Online-Anbindung für die Xbox ist derweil leider noch nicht bekannt, auch auf der E3 konnten wir keinen Blick auf "Underground 2" werfen. Hoffentlich lernen die Entwickler aus den Fehlern des Vorgängers, der bekanntlich bei aller hübsch anzusehenden Effekthascherei teils arg mit Bildratenproblemen zu kämpfen hatte – bleiben die aus, wird's auf jeden Fall hoch interessant. *us*



PS2 Leider knausert Electronic Arts mit aussagekräftigen Screenshots: Aus den vorhandenen Bildern lässt sich immerhin rauslesen, dass man weiter bei Nacht fährt.

Need for Speed Underground 2

Playstation 2

Xbox

Gamecube

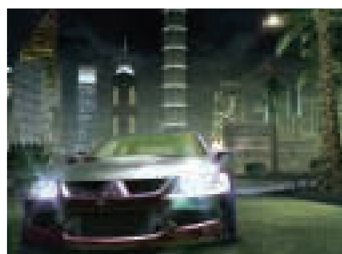

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

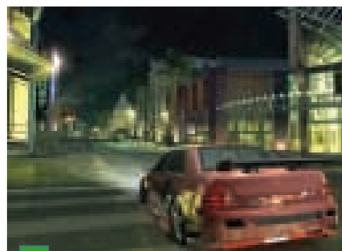
MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Vielversprechende Fortsetzung der populären Nachtfahrten, die mit weniger Grafikspieleren, aber mehr Fahrfreiheiten lockt.



NGC Realismus statt Licht-Overkill: Im Gegensatz zum Erstling sollen die Grafikeffekte etwas zurückgenommen werden – hoffentlich ruckelt's dann auch nicht mehr.





XB Diesmal bewegt Ihr Euch nicht mehr nur auf festgelegten Kursen.

-Quartett



PS2 Verbringt nicht zu viel Zeit damit, die fantastische Grafik zu bestaunen: Gegenverkehr, aggressive Konkurrenten und Hindernisse auf der Straße sorgen für Gefahr.



PS2 Beim 'Road Rage' geht es darum, möglichst viele blau markierte Fahrzeuge in Unfälle zu treiben.

PS2 Die Crashkreuzungen sind noch spektakulärer in Szene gesetzt – auf Wunsch demoliert Ihr nun auch zu zweit.

Burnout 3

Große Freude in den Redaktionsräumen: Endlich landete eine erste spielbare "Burnout 3"-Fassung für die PS2 auf unseren Schreibtischen und sorgte prompt für offene Münder – die großspurigen Versprechungen von Criterion entsprechen tatsächlich der Realität. Eine dermaßen detaillierte Grafik mit zahllosen eindrucksvollen Effekten wie spiegelnder Asphalt, Tempounschärfe oder greller Funkenflug bei unliebsamen Blechkontakten hat die Sony-Konsole noch nicht gesehen – und das ganze bei stets stabiler Bildrate und ohne jegliche Störelemente wie Pop-Ups.

Schrotten mit Genuss

Auch die spielerischen Neuerungen erweisen sich bislang als Volltreffer: Jetzt zählt nämlich nicht mehr nur Tempo, auch aggressives Fahren wird stärker belohnt – der Untertitel "Takedown" ist eindeutig Programm. Durch fiese Rempler und Abdrängmanöver bis hin zum Lack mordenden Totalcrash gegen fünf Konkurrenten kassiert Ihr Bonuspunkte und wertvolle Turbovorräte. Im Gegenzug gehen die Widersacher allerdings auch hart ran und klauen durch ihre Aktionen Eure Vollgaskräfte. Fabriziert Ihr selbst mal einen gewaltigen Unfall, schaltet Ihr per R1-Taste eine imposante Zeitlupenfunktion dazu, die alle herumfliegenden Karossiereteile mitsamt gespenstischen Soundeffekten besonders eindrucksvoll in Szene setzt. Außerdem könnt Ihr sogar subtil per 'Aftertouch' die Flugbahn Eures Wracks beeinflussen und so im Idealfall noch den ein oder anderen Rivalen mit in den Untergang reißen.

Eine massive Erweiterung erfuhr der im Vorgänger eingeführte und sofort populär gewordene Crash-Modus: 100 Kreuzungen warten nun drauf, von Euch zu möglichst spektakulären Massenunfällen missbraucht zu werden. Neben besagtem 'Aftertouch' liefern Rampen sowie sammelbare Extras wie Punktboni und Dauerturbo taktische Elemente. Für den Extra-Knall sorgt der 'Crashbreaker': Demoliert ausreichend Vehikel und Euer Auto mutiert zur Bombe.

Dank über 40 Strecken auf drei Kontinenten, 67 freispielbarer Vehikel und zahllosen Spielmodi ist Abwechslung für Wochen garantiert, zumal sowohl PS2- als nun auch Xbox-Raser online zu sechst und mit CPU-Verkehr ran dürfen – besser geht's kaum noch. *us*



PS2 Kleine Details wie der kräftige Funkenflug bei Blechkontakten sorgen für optischen Augenschmaus.



PS2 In den Bergabschnitten brettert Ihr jetzt zeitweise auch über unbefestigte Wege.

Burnout 3: Takedown

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Criterion, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Fantastisch aussehendes Raserspektakel mit deutlich aufgebohrtem Umfang, noch mehr Tempo und vielen coolen Crashs.

Juiced

Acclaims Debüt im Reigen der Rennspiele für Spoiler-Fans und Motorbastler geht nicht nur als erste der vorgestellten Rasereien an den Start (zum 3. September schaltet die Ampel auf grün), sondern hebt sich zudem durch einige vielversprechende Ideen vom Feld ab. So wagt sich die Tuning-Meute von "Juiced" nicht nur im Schatten der Nacht auf die Piste, sondern braust mit ihren aufgemotzten Boliden auch am Tag über den Asphalt. Der Grund dafür: Hier werden keine illegalen Tempobolzereien simuliert, sondern genehmigte Rennen – entsprechend müsst Ihr Euch auch nicht um störenden Zivilverkehr kümmern, die Piste teilt Ihr nur mit Euren Konkurrenten. Wer mal nicht um Positionen rasen will, darf zur Abwechslung beim 'Show-Off' mit seinem Auto nach "Tony Hawk"-Art Tricks vorführen und die Zuschauer am Seitenrand verblüffen. Eifrige Piloten scharen ein paar gleichgesinnte CPU-Fahrer um sich und nehmen als Gruppe an Rennen teil – Euren Kollegen gebt Ihr während des Laufs Anweisungen, wie sie fahren sollen, damit Ihr als bestes Team in die "Juiced"-Geschichte eingeht. Auf beiden Konsolen dürft Ihr natürlich auch online ran, als besonderer Nervenkitzel lassen sich dabei die eigenen Karossen bei 'Alles oder nichts'-Läufen aufs Spiel setzen. Bei unseren noch frühen spielbaren Versionen gefielen vor allem die abwechslungsreichen Strecken (acht Stadtteile warten auf Gummiabrieb) und die komfortablen Tuning-Optionen. Zwar braucht "Juiced" noch etwas Feinschliff bis zur Veröffentlichung Anfang September, aber einem ansprechenden Raser-erlebnis dürfte kaum etwas im Wege stehen. *us*

Juiced

Playstation 2

Xbox

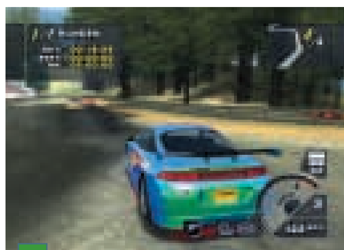
Entwickler:	Juice Games, UK
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

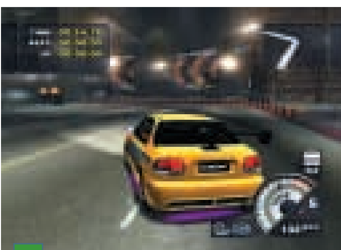
Legale Straßenrennen mit umfangreichem Pistenangebot, innovativen Team- und Cruise-Modi sowie Online-Matches.

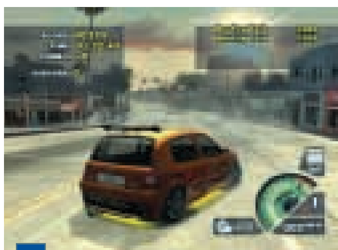
MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0



XB Rempler solltet Ihr lieber vermeiden: Zwar ist es schön, wenn sich die Gegner rausdrehen, aber schnell geht z.B. Euer Nitrotank zu Bruch.


XB Neben engen Stadtkursen warten auch weitläufigere ländliche Gebiete.


XB Auch bei Nacht und Regen fahrt Ihr um Rennsiege.


PS2 Beim Cruisen übt Ihr Euch in stylischen Drifts und Drehungen.

Out Run 2

Gab es zunächst Gerüchte, dass das Automaten-Update der Kultraserei gar nicht umgesetzt werden würde, ließ Sega rechtzeitig zur E3 die Katze doch noch aus dem Sack: "Out Run 2" erscheint dieses Jahr exklusiv für die Xbox. Kein Wunder, basiert die Spielhallenfassung doch auf äußerst konsolennaher Hardware. Entsprechend stand die spielbare Vorabversion auf der E3 dem Original in nichts nach und begeisterte mit farbenfrohen Umgebungen, die makellos flüssig an Eurem Ferrari vorbeirauschen. Die neu abgemischte Originalmusik unterstützt die Symbiose aus moderner Technik und Retrospaß. Damit der kurze Umfang des Automaten (Könner flitzen in fünf Minuten vom Start zum Ende) daheim nicht negativ auffällt, bekommt die Xbox neben den 15 Multiple-Choice-Abschnitten, acht Ferrari-Flitzern und dem Herzchen-Modus (betört Eure Beifahrerin durch coole Drifts) zwei Neuerungen spendiert. In 100 Mini-Missionen saust Ihr u.a. nach Stilvorlagen durch die Gegend, via Xbox Live schließlich tretet Ihr gegen drei Online-Konkurrenten um den Rang des besten Ferraristi an. *us*

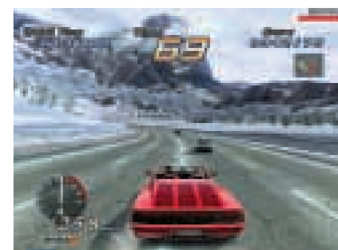
Out Run 2

Xbox

Entwickler:	Sumo Digital, UK
Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

Originalgetreue Umsetzung des Sega-Automaten mit schicker Technik und feinen Ergänzungen für längeren Spielspaß.

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0


XB Wetterbedingungen spielen bei "Out Run 2" nur optisch eine Rolle.



XB Wie beim Original seid Ihr (meistens) alleine unterwegs und müsst Euch nur mit dem Zivilverkehr herumärgern.

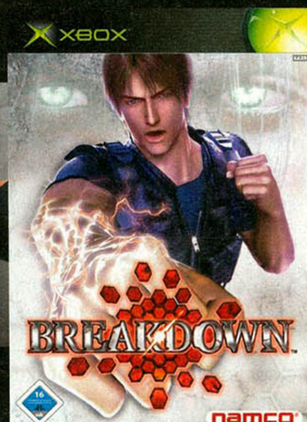


XB Da Ihr die Wahl zwischen acht Ferrari-Modellen habt, stehen auch klassische Vehikel zur Verfügung.

WÜRDEST DU FÜR JEMANDEN DEIN LEBEN RISKIEREN,
DEN DU NICHT MAL KENNST?
WAS, WENN DIESE PERSON DU SELBST WÄRST?

ONLY ON XBOX





Derrick Cole findet sich in einem mysteriösen Labor wieder, kann sich aber an nichts mehr aus seiner Vergangenheit erinnern. Nun entdeckt er aussergewöhnliche Kräfte in sich, während er gegen eine militärische Splittergruppe und eine Truppe von scheinbar unbesiegbaren übermenschlichen Kriegern ums pure Überleben kämpfen muss. Breakdown™ verbindet das Shooter-Genre mit Elementen aus Kampfspielen und bietet damit atemberaubendes Adventure aus der Ich-Perspektive sowie absolute Authentizität.

namco®



Silent Hill 4: The Room

Konamis jüngste "Silent Hill"-Episode serviert ausgefeilten Psycho-Horror mit frischen Spielideen und vertrackter Story.



Ein Loch in der Wand. Das war vorher noch nicht da. Seit mich diese schauderhaften Albträume plagen, wurde meine Wohnung auf unbekannte Weise versiegelt. Ich kann weder durch die Tür noch durch die Fenster mein Appartment verlassen. Selbst das Telefon wurde gekappt. Ich bin hier gefangen. Und nun dieses Loch im Badezimmer. Aus dem Tunnel darin höre ich flüsternde Stimmen. Ich habe keine Wahl. Ich klettere hinein ...

Ein Tag ist vergangen und es wird immer bizarrer: Zuerst landete ich in der hiesigen U-Bahn-Station, dann traf ich eine unbekannte Schönheit. Kurz darauf fand ich sie blutüberströmt im Sterben liegend. Schrecklich! Nun bin ich wieder in meiner Wohnung und das Radio meldet eine Tote in genau dieser U-Bahn-Station. War ich wirklich dort oder träume ich immer noch?

Ich beobachte die besorgten Nachbarn auf dem Flur durch den Türspion. Sonderbar: Nach und nach finde ich blutige Zettel unter der Haustür mit rätselhaften Hinweisen. Was wollen sie mir sagen? Das einzig Beruhigende ist das Guckloch in der Wohnzimmerwand, durch das ich gern die hübsche Nachbarin betrachte. Ob sie von diesem Horror überhaupt etwas mitbekommt?

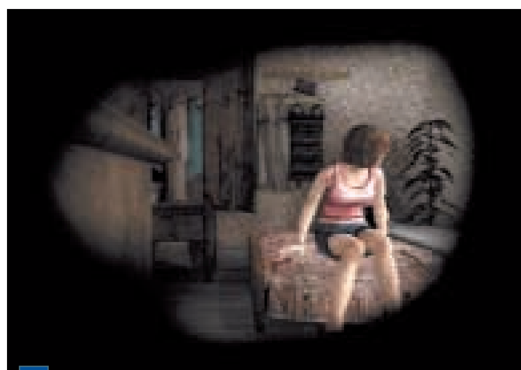
Gestern führte mich dieses Loch bizarrerweise nach Silent Hill – ein ehemals hübscher Urlaubsort. Doch nun zeigt sich das Städtchen von einer anderen Seite: obskur, erschreckend und mit unvorstellbaren Kreaturen bevölkert – manche kriechen, andere schweben über dem Boden. Schauderhaft. Ich konnte mich zwar dank Eisenstange und Pistole wehren, doch selbst Bleihagel scheint diesen Geistern nichts anzuhaben. Ich fühle mich hilflos...



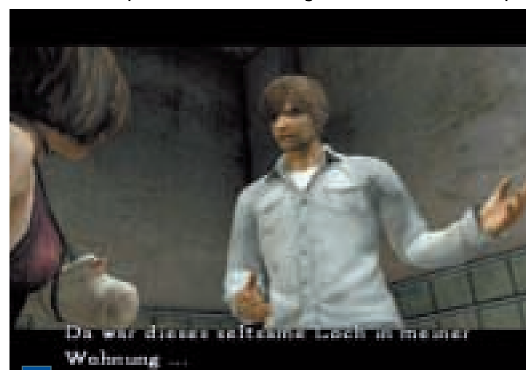
PS2 Nun tummeln sich weit mehr Gegner in den düsteren Welten. Dank Auto-Aim per R2-Taste entkommt Euch aber nicht einmal der wendigste Köter.

Klaustrophobisch?

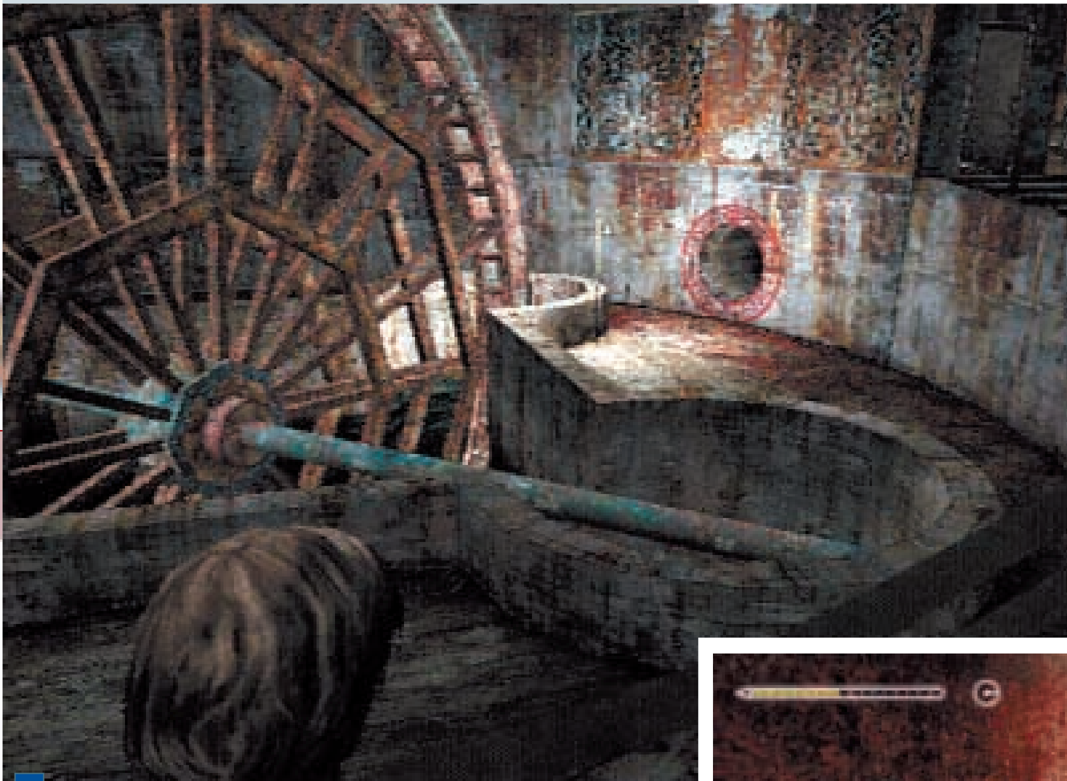
Und das ist nur der Anfang des neusten "Silent Hill"-Höllentrips. Konami setzt in ihrer vierten Grusel-Inkarnation vor allem auf subtilen Horror. Nun schleicht Ihr kaum noch wie in den Vorgängern durch neblige oder düstere Lokalitäten. Nein, die packende Atmosphäre summiert sich aus grausigen Entdeckungen und der ungemein dichten Story, die nicht mit schockierenden Überraschungen spart. Trotzdem werden sich Serien-Kenner sofort heimisch fühlen, falls man das von einem "Silent Hill" behaupten kann. Anders als in den Prequels dient nun das Appartment des Bildschirm-Egos Henry Townsend als Verbindung zu schauderhaften Lokalitäten. Bei der Erforschung seiner Wohnung aus der Ich-Perspektive wird die aussichtslose Lage klar: Alle Ausgänge sind versperrt – nur ein rätselhaftes Loch im Badezimmer ist die einzige Verbindung nach draußen. Der Tunnel führt nacheinander an verschiedenste schaurige Orte wie einem vergitterten Wohnhaus, einem grausigen Gefängnisturm oder verfallenen Gebäuden. Hier steuert Ihr Henry wie gewohnt aus der Third-Person-Perspektive mit festen Kameraperspektiven – doch diesmal ohne eine obligatorische Taschenlampe.

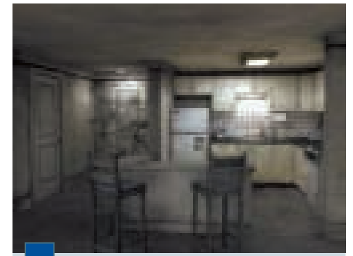


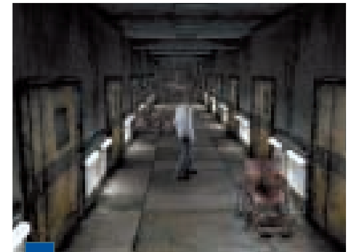
PS2 Hinter einem Schrank verbirgt sich das Guckloch zur Nebenwohnung, in der Ihr die nette Nachbarin beobachtet.



PS2 Die überragende Charakter-Gestik und -Mimik zeigt sogar wehende Haare und kleinste Gesichtsbewegungen.


PS2 Durch Aktivierung des riesigen Wasserrads ergründet Ihr alle Geheimnisse des rostigen Gefängnisturms. Das rot umrandete Loch führt zurück zur Wohnung.


PS2 Die eigene Wohnung wird per Ego-Sicht genauestens untersucht.


PS2 Bizarr: Die Rollstühle im Krankenhaus fahren von selbst.

Auch das üppige Waffenarsenal überrascht, der Action-Gehalt wurde gehörig gesteigert. Anfangs sucht Ihr Schusswaffen aber vergeblich, denn zunächst übt Ihr Nahkämpfe gegen obskure Monster mit Eisenstange, Aluminium-Schläger oder Hackebeil. Erst später erringt Ihr dicke Blei-Wummen. Neben Riesenmotten oder langzüngigen Zombiehunden halten Euch besonders die schwebenden Geister in Atem. Denn diese können nur außer Gefecht gesetzt, aber nicht getötet werden.

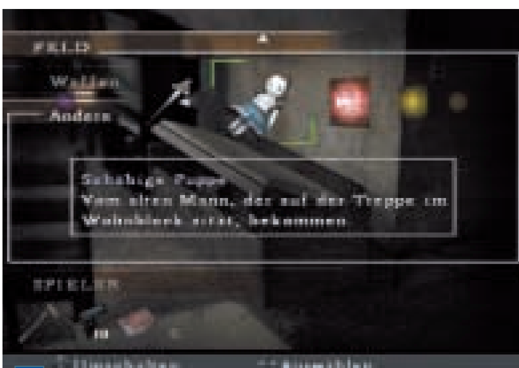
Déjà-vu?

Häufige Verstrickungen und Anspielungen auf die vorigen Teile sorgen bei alten "Silent Hill"-Veteranen für viele Aha-Momente. So erblickt Ihr in der Nachbarwohnung den blutigen Hasen aus dem dritten Teil – als Plüschtier! Daneben verwirrt das Vorkommen vieler aus vorigen Teilen bekannter Namen, darunter Sullivan und Sunderland. Schließlich folgt auch ein Wiedersehen mit dem Toluca See sowie weiteren Lokalitäten in und um Silent Hill.

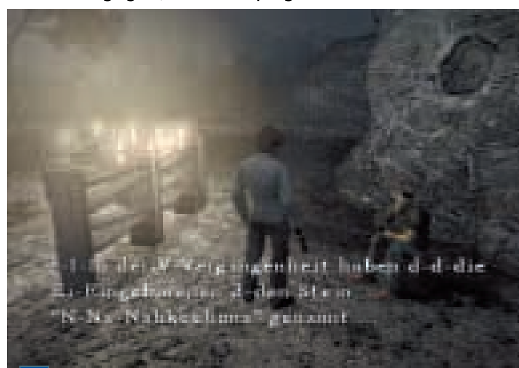
Bei den Puzzles setzen die Entwickler auf bewährte Kost. Oft findet Ihr Zahlen-Codes, um Türen zu knacken oder sammelt Schlüssel-Items, um bizarre Mechaniken auszulösen.

Begleitet werdet Ihr von einer exquisiten Grafik, die man kaum auf der PS2 vermutet. Sogar die Edel-Optik des dritten Teils verblasst dagegen, Grießelfilter und Schmutzeffekte erzeugen zusätzliche Atmosphäre. In den Echtzeit-Zwischensequenzen beeindruckt schließlich die feine Charakter-Mimik, die echte Emotionen widerspiegelt. *ts*


PS2 Ein Grießelfilter kündigt schwebende Geistwesen an, die sich aus der Wand winden. Fies: Konventionelle Waffen halten die Gesellen nur kurz auf.



PS2 Leider ist Euer Inventar auf zehn Plätze begrenzt. In der Kiste im Wohnzimmer deponiert Ihr deshalb Gegenstände.


PS2 Wieder trefft Ihr auf vielschichtige Nebencharaktere, denen Ihr rätselhafte Tipps und Gegenstände entlockt.

Silent Hill 4: The Room

MAN!AC-Prognose (Skala 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Konami Tokyo, J
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Konamis viertes Gruselkabinett öffnet das Tor zu einem düsteren Psycho-Trip mit vielen Überraschungen.

Gamecube-Alternative

Würfel-Besitzer üben sich weiter in Geduld und werden nächstes Jahr mit der Horror-Hoffnung **Resident Evil 4** beglückt.

Second Sight

Spannende Action und Arbeit fürs Hirn: MAN!AC erforscht Codemasters' Thrillerhit mit den paranormalen Talenten.



John Vattic hat einen wirklich miesen Tag: Er wacht in einer mysteriösen Krankenstation auf und hat keine Ahnung, wieso sein Körper so schmerzt und wie er hierher kommt – oder wer er überhaupt ist. Als sich dann auch noch herausstellt, dass die pochende Pein in seinem Kopf mit rätselhaften psychischen Kräften einhergeht, wird ihm klar: Er muss möglichst schnell fliehen und herausfinden, was mit ihm passiert ist...

"Second Sight", das erste Spiel von Free Radical Design (siehe Kasten) abseits der bekannten "Timesplitters"-Pfade fand mit Codemasters einen Publisher, der sich ebenfalls auf wenige, aber dafür in der Regel hochkarätige Produkte konzentriert. Diesmal erwarten Euch keine Ego-Shooter-Einsätze, stattdessen steht ein ambitioniertes Action-Adventure am Start, das neben einer vielversprechenden Story eine Hand voll Genre-Standards mit frischen Ideen verknüpft.

So dürfen natürlich in der Post-"Metal Gear Solid"-Ära Schleichmöglichkeiten wie auch adrenalinfördernde Ballereinlagen nicht fehlen. Beides geht bereits in der spielbaren Preview-Fassung dank intelligenter Padbelegung und Zielaufschaltung gut von der Hand, insbesondere die Umsetzung der Sniper-Wumme gefällt: Statt nämlich den kompletten Bildschirm mit dem herangezoomten Ausschnitt zu blockieren, wird dieser nur rechts unten eingeklinkt, womit Ihr stets auch die nähere Umgebung im Blick habt. Häufig bleibt es dabei Euch überlassen, ob Ihr eine Situation lieber aggressiv oder vorsichtig angeht. Vattic kann sich aber nicht nur mit Faust und den insgesamt 13 Feuerwaffen wehren – zum Glück, denn am Start seid Ihr nicht gerade besonders fit und habt zudem unter Eurem Patientenkittel keine Bleispritze versteckt.



PS2 Keine Zeit für Sightseeing: Auch wenn die Umgebungen oft sehr stylisch ausfallen, solltet Ihr Euren Blick lieber auf manipulierbare Objekte beschränken.

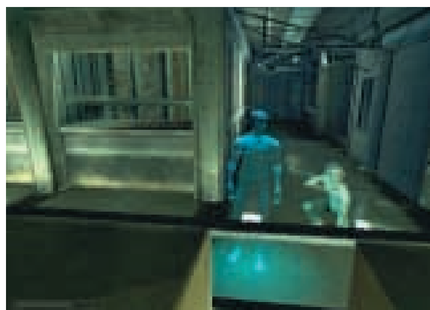
Agieren mit Hirn

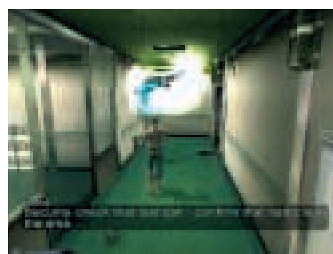
Dafür machen sich schnell Eure paranormalen Fähigkeiten bemerkbar, von denen Ihr insgesamt fünf Stück besitzt: Telekinese (bewegt Objekte durch Eure Gedanken), Projektion (schickt ein 'geistiges' Alter Ego auf Spähertripps), Psi-Attacke (haut Feinde mit Energiewellen weg), Heilung (selbsterklärend) und Beschwörung (macht Euch für Gegner – aber nicht Kameras – quasi unsichtbar). Doch damit nicht genug, denn diese Kräfte werden im Laufe des Spiels noch ausgebaut, so dass Ihr z.B. andere Charaktere kurzzeitig übernehmen könnt oder besonders massive Gegenstände zum Schweben bringt.

Gestern und heute

Im Zuge Eurer Flucht lernt Ihr mehr über Eure Vergangenheit kennen und greift in diese auch aktiv ein. Die Flashback-Sequenzen zu den Geschehnissen vor sechs Monaten, die der Auslöser für das ganze Rätsel waren, sind nämlich nicht einfach schnöde Videosequenzen – Ihr spielt in diesen Abschnitten einen fitten John Vattic bei einem brisanten Militäreinsatz in Sibirien. Das fällt zwangsläufig etwas actionlastiger aus und wirkt nicht nur als unterhaltsamer Kniff: Free Radical Design verspricht, dass Eure Aktionen in der Vergangenheit direkt Einfluss auf die Situation in der Gegenwart haben werden.







PS2 Wohl dem, der Psi-Kräfte hat: Mit Selbstheilung (oben), geisthafter Projektion (rechts oben) und Telekinese (rechts) schlagt Ihr Euch durch.



PS2 Die Vergangenheitssequenzen in Sibirien fallen actionlastig aus: Zum Glück hilft eine patente Zielautomatik beim Ballern.



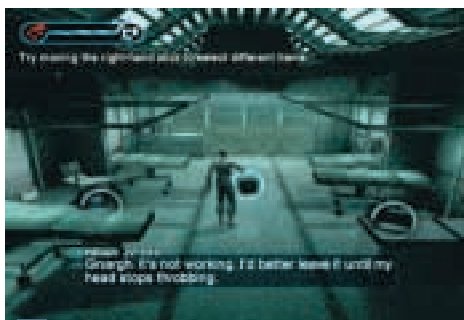
PS2 Guten Flug: Vattic entdeckt im Schnee seine telekinetischen Kräfte.



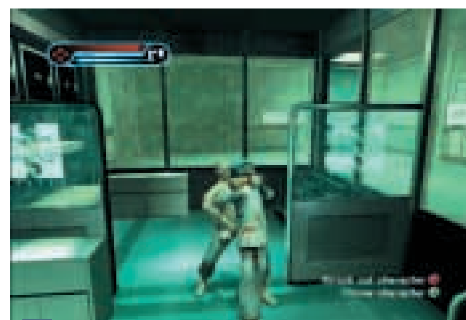
PS2 Praktisch und übersichtlich: Benutzt Ihr das Sniper-Gewehr, wird die gezoomte Ansicht so eingeblendet, dass Ihr den Rest trotzdem noch seht.



PS2 Auf Knopfdruck visiert Ihr Objekte auch per Ego-Ansicht an, bewegen könnt Ihr Euch dann aber nicht.



NGC Wer sein Hirn überanstrengt, dem wird mit Hilfe dieses Grafikeffekts schwummrig vor den Augen.



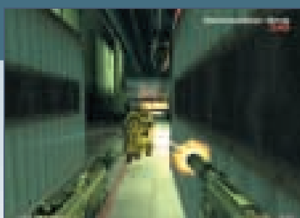
XB Erwischt Ihr Kontrahanten von hinten, könnt Ihr sie kurzerhand in die Mangel nehmen.

Technisch machen die Preview-Fassungen auf allen drei Konsolen bereits eine sehr feine Figur: Die Charaktermodelle erinnern stilistisch dezent an "Timesplitters 2", überzeugen aber mit noch realistischeren Animationen. Auch die Umgebungen lassen wenig Wünsche offen, ansehnliche Kulissen wie die schaurig-grüne medizinische Station und das stilecht verschneite Sibirien werden durch viele Details und saubere Texturen veredelt. Viele Objekte lassen sich zudem durch Waffen- oder Telekinese-einsatz manipulieren, was sichtbare Spuren hinterlässt. Die Entwickler dachten sogar an verschiedene Zockergeschmäcker und bauten darum zwei Ansichtsarten ein: Wer mag, manipuliert eine frei drehbare Automatikkamera selbst, alternativ stehen festgelegte Perspektiven nach "Resident Evil"- oder "Devil May Cry"-Art zur Wahl. Das gesamte Spiel strahlt bereits viel Feinpolitur aus und lockt mit einer faszinierenden Story – wenn nichts mehr schiefgeht, erwartet uns im Spätherbst ein starkes Abenteuer. *us*

Qualität statt Quantität

Die Entwickler von Free Radical Design

1999 von einer Gruppe Ex-Rare-Mitarbeiter gegründet, um abseits des dortigen Studiosystems eigene Ideen unter weniger einengenden Bedingungen auszuarbeiten, werkeln die Briten von Free Radical Design an nur wenigen Projekten, die aber stets einen Blick wert sind. So ist "Second Sight" erst das dritte dort entstandene Spiel nach dem PS2-Starttitel "Timesplitters" und dem 2002 erschienenen Nachfolger "Timesplitters 2". Wie "Second Sight" erscheint die dritte Episode der Zeitballerei mit dem Untertitel "Future Perfect" (statt Eidos gibt sich diesmal der Branchenriese Electronic Arts als Publisher die Ehre) entgegen dem üblichen Trend auch für den Gamecube: Man wolle schließlich möglichst viele Spieler erreichen, da gehöre das einfach dazu – eine löbliche Einstellung.



PS2 Mischt noch heute im Genre ganz vorne mit: der Ego-Shooter "Timesplitters 2".

Second Sight

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	Free Radical, UK
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

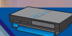
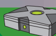
Technisch sehr ansehnlich und spielerisch höchst interessant – packendes paranormales Abenteuer mit großem Hitpotenzial.

"ATMOSPHÄRISCH UND ABWECHSLUNGSREICH.
SIEHT WIRKLICH HERVORRAGEND AUS."

GAMEPRO 08/2004

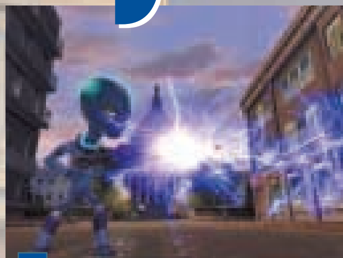


AB JUNI 2004 IM HANDEL

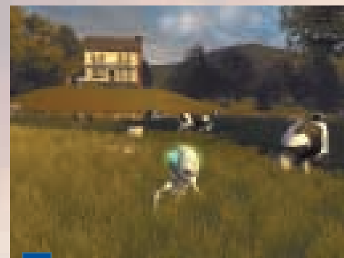

Playstation 2

Xbox

Destroy All Humans




PS2 Notfalls hilft die nützliche Laserkanone mit diversen Strahlen.

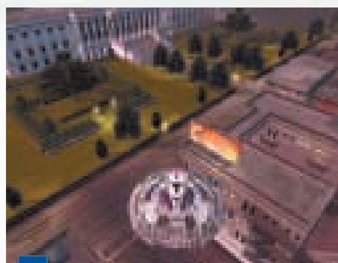

PS2 Um Menschenmassen abzulenken, lasst Ihr einfach ein Opfer wild tanzen.

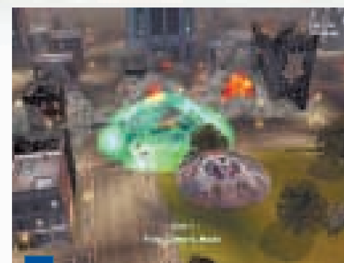

PS2 Der Gehirn-Scan bei Kühen erweist sich als nutzlos, aber amüsant.

B-Movie-Alarm! In Pandemics schrägem Action-Spektakel schlüpft Ihr in die Rolle eines außerirdischen Invasors.



Der Titel verspricht nicht zu viel, dreht sich bei "Destroy All Humans" doch alles um eine außerirdische Bedrohung. Allerdings verteidigt Ihr Euch hier nicht gegen die Alienbrut, sondern schlüpft selbst in die Rolle einer extraterrestrischen Kreatur namens Crypto 137. Das Wesen erfüllt dabei alle Klischees: Außerirdische besitzen einen kleinen grünen Körper samt großem Kopf und riesigen Insektenaugen. Als Transportmittel dient natürlich eine kreisrunde fliegende Untertasse sowie ein Jetpack mit denen Ihr verschlafene US-Städtchen in den 50er-Jahren unsicher macht. Warum das alles? Euer außerirdischer Bruder Crypto 136 stürzte in Roswell ab. Deshalb reist Ihr zu dem unbekannten Planeten Erde und macht Euch dort auf die Suche nach ihm. Nach der Landung in einem Feld mit Kühen nehmt Ihr telepathischen Kontakt auf. Leider erweisen sich die trägen Vierbeiner als dumm und unnütz – doch schon bald taucht der aufbrausende Farmer mitsamt Schrotflinte auf. Flugs lasst Ihr den verschreckten Kerl per Telekinese schweben, lest seine Gedanken oder nehmt seine Gestalt an, um die Leute zu täuschen.


PS2 Das treue Fluggerät befördert Euch zum nächsten Einsatzort.


PS2 Mit dem 'Quantum Deconstructor' startet Ihr zu fiesen Zerstörorgien.

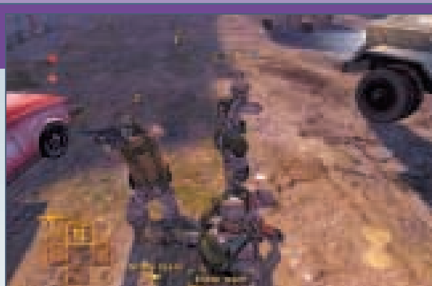
Sie kommen!

In geplanten 20 Missionen stehen Euch meist viele Möglichkeiten frei, einen Auftrag zu erfüllen. Für brutale Vorgehensweisen nutzt Ihr eine Multifunktions-Wumme, die auch widerspenstige Erdlinge gefügig macht. Viel eleganter kommt Ihr aber mit telepathischen Mitteln ans Ziel: Zunächst könnt Ihr nämlich die Gedanken sämtlicher Menschen und Tiere lesen, was sich auch bei Unbeteiligten als überaus nützlich und witzig gestaltet. Daneben hypnotisiert Ihr Zielpersonen und unterwerft sie Eurem Willen: So lasst Ihr die armen Gesellen vor einer Menschenmasse apathisch tanzen, um diese abzulenken. Nicht minder praktisch ist das Schlüpfen in die Haut Eures Gegenübers. Vergesst aber

Überraschungs-Garantie?

Die Macher hinter "Destroy all Humans"

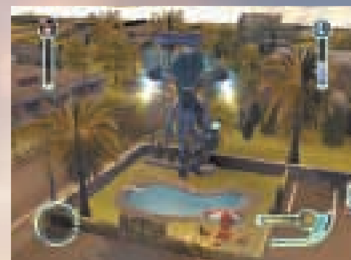
Die in Los Angeles (USA) und Brisbane (Australien) ansässigen Pandemic Studios mit ihrer fast 200-köpfigen Belegschaft sorgten schon öfters für Software-Überraschungen. Allerdings in weniger humoristischen Genres: So zeichnen sie für die Soldaten-Simulation "Full Spectrum Warrior" der U.S. Army verantwortlich, die in abgespeckter Version auch für die Xbox im Juli erscheint. Nicht minder militaristisch geht's bei den aktuellen Entwicklungen "Mercenaries" (PS2, Xbox) und der Weltraum-Action "Star Wars: Battlefront" (PS2, Xbox) zu. In der Vergangenheit beglückte Pandemic Sternenkrieger daneben mit der mittelmäßigen "Star Wars: Clone Wars"-Episode (PS2, Xbox, Gamecube). Umso erstaunlicher, dass die selbstironische UFO-Persiflage "Destroy all Humans" von den australischen Kollegen aus demselben Hause stammt.

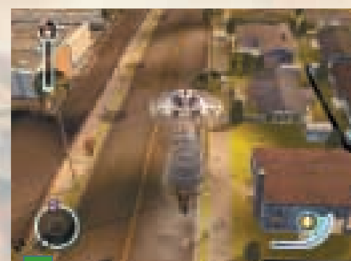

Das volle Einsatzspektrum eines modernen Kriegers spielt Ihr in "Full Spectrum Warrior" (Xbox-Test auf Seite 80) nach.

Übrigens: Unter dem Codenamen "Project Q" verbirgt Pandemic eine geheime Entwicklung für eine zukünftige Plattform – welche das ist, wird noch nicht verraten.



XB Um die unterlegene Menschheit zu unterjochen, macht Ihr Häuser mit Eurem schlagkräftigen UFO platt oder nutzt Telekinese für massive Blechschäden.





XB Neben Lufterkundung per Jetpack stehen auch Entführungen auf dem Plan.



PS2 Per Raketenrucksack eröffnet Ihr Euch neue Vorgehensweisen und umgeht abgesperrte Bereiche – daneben hilft er beim Verdünnisieren.



XB Dank Psi-Kräften bewegt Ihr unbequeme Personen, Tiere oder Gegenstände in bester Comic-Manier durch die Luft.

nicht, dessen Körper gut zu verstecken, um kein Aufsehen zu erregen. Schließlich verfügt Ihr über mächtige Telekinese-Kräfte, mit denen Ihr Lebewesen oder gar Autos schweben lasst. Dabei sorgt die eingesetzte Havoc-Engine für physikalisch korrekte Flugbahnen der Zielobjekte. Seid aber gewarnt: Für auffällige Aktionen erntet Ihr nicht nur erstaunte Blicke und eine spaßige Massenpanik, sondern auch die Aufmerksamkeit einer Regierungsbehörde. Deren so genannte G-Men (in Anspielung auf die "Men in Black") samt fieser Waffen machen umgehend Jagd auf Euch. So bleibt nur die Flucht zu Fuß oder mit dem praktischen Raketenrucksack, dank dem Ihr Euch in die Lüfte schwingt.

UFO-Attacke

Besser sucht Ihr aber Euer aufrüstbares UFO auf, um Euch per Tarnschild in Luft aufzulösen und die Lage zu sondieren. Neben der Entführung unbehelligter Passanten via Traktorstrahl könnt Ihr mit der fliegenden Untertasse auch Eure Zerstörungsgelüste befriedigen. Dazu steht ein durchschlagendes Waffenarsenal zur Verfügung: Während der 'Sonic Boom' destruktive Druckwellen erzeugt, legt der 'Quantum Deconstructor' gleich ganze Häuserreihen flach. Tja, die Menschheit hat's nicht leicht!

In fünf großen Regionen dürft Ihr Eure Aktivitäten frei entfalten. Ein Vergleich mit der "GTA"-Reihe liegt nahe, doch hier besitzt der Held überirdische Kräfte, um sich auf dem Boden oder in der Luft zu bewegen, zu forschen, manipulieren und zu zerstören. "Destroy All Humans" fängt passend das Ambiente eines miesen B-Movies mit außerirdischer Thematik ein und garniert es mit vielen Anspielungen auf die UFO-Hysterie der 50er. Dabei erinnert die hinter verschlossenen Türen gezeigte E3-Version ebenso frappierend an die Parodie "Mars Attacks!" (1996) von Tim Burton. Die Pandemic Studios beweisen mit dem Titel eine gehörige Portion Witz – jetzt bleibt bis 2005 Zeit, das vielversprechende Spielkonzept weiter auszufeilen. Wir sind gespannt! *ts*

Destroy All Humans

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Pandemic, Austral.
Hersteller:	THQ
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005 [PS2]
	2005 [Xbox]

Der außerirdisch interessante Genre-Mix gefällt mit aberwitzigem 50er-Szenario und ideenreichen Features.

Gamecube-Alternative

Zu diesem ungewöhnlichen Spielkonzept gibt es leider keine Alternative.

Star Fox

Dinos ade: Fox McCloud und sein Team starten wieder zu actionlastigen Weltraum-Einsätzen.






NGC Gerade der behäbige Panzer beweist starke Feuerkraft.

Hinter dem simplen Arbeitstitel verbirgt sich die neueste Episode der traditionsreichen "Star Fox"-Saga. Nach unbeschwerten Jahren bedroht eine böse Macht den Frieden in der Galaxis – Zeit für Fox McCloud, Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi wieder ins Cockpit zu steigen! Vor dem Einsatz informiert Euch der gute General Pepper über Eure Mission. Per Autopilot düst Ihr dann mit dem Arwing-Gleiter direkt zur Krisenzone. Zum einen folgen die Aufträge dem klassischen Prinzip: Ihr fliegt wie schon zu seligen SNES-Zeiten mit Eurem Gleiter durchs Weltall oder über Planeten in einer scrollenden 3D-Umgebung. Dank Laser und dickem Raketenarsenal erwehrt Ihr Euch Unmassen von Gegnern. Zerstörbare Gebäude oder Asteroiden bergen dabei oft versteckte Boni. Um den Attacken wehrhafter Bosse zu entgehen, greift Ihr auf das bewährte Ausweich-Manöver per L-Taste zurück.

Boden-Bedrohung

Während einiger Einsätze über fantasiereichen Planetenoberflächen habt Ihr aber die Wahl, mit Arwing, hochgerüstetem Landmaster-Panzer oder per Fuß die Gegend zu sichern. Bei letzteren Aufträgen bewegt Ihr Euch via Ego-Shooter-Steuerung zwischen Gebäuden und Hindernissen, um Bösewichten den Garaus zu machen. Neben flexiblem Einsatzgerät lockt auch der Coop-Modus: So können Euch Freunde bei gefährlichen Missionen begleiten. Ihr bestreitet zu zweit via Splitscreen die Weltraum-Ballereien, wobei ein Spieler die Rolle des Flügelmanns übernimmt.

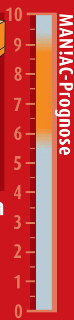
Vierspieler-Matches am Boden und in der Luft runden schließlich die Spielspaß-Palette ab. Dabei bekriegt Ihr Euch in schnellen Luftkämpfen mit den agilen Gleitern oder besteigt schwere Panzer. Zu Fuß steht dabei ein reichhaltiges Waffenarsenal (Kanonen, Sniper, Raketenwerfer) zur Verfügung. Wiederholte Duelle in bunten Arenen sind garantiert! *ts*


NGC Fox stellt sich der bösen Brut zu Fuß. Ungewohnt: Aufgrund der Ego-Shooter-ähnlichen Steuerung via Analog- und C-Stick ballert Ihr per R-Taste.

Star Fox


Gamecube

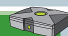
Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

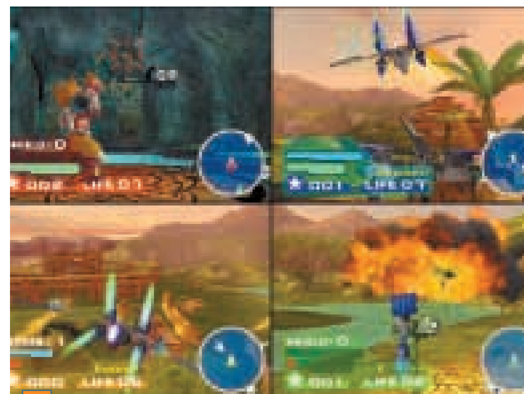


Action-Freunde freuen sich über neue Shoot'em-Up-Einsätze im "Star Fox"-Universum und launige Multiplayer-Schlachten.

Playstation-2-Alternative

Ähnliche Multiplayer-Einsätze sind leider nicht in Sicht. Sternenkrieger vergnügen sich mit dem angegrauten Star Wars Jedi Starfighter.

Xbox-Alternative

Xbox-Flieger duellieren sich in hitzigen Luftkämpfen beim bereits erhältlichen Crimson Skies.


NGC Jetzt krieg ich Euch! Zu viert kommt dank flexiblem Vehikeleinsatz und deftigen Waffen mächtig Spaß auf.


NGC Spielspaß zum Quadrat? Auch zwei Zocker können die dunkle Bedrohung in Teamarbeit bekämpfen.

Geist

Nintendo überrascht mit einer geradezu gespenstischen Innovation: Verwandelt Euch in ein Geisterwesen!



NGC Schlüpft Euer geisterhafter Protagonist in die Mechanik eines Geschützturms, sieht die anrückende Wachmannschaft kein Land mehr – eine todischere Sache!

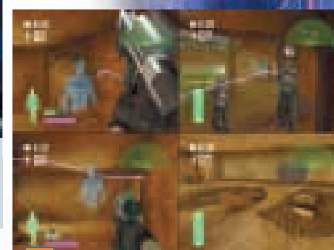
Unter dem ebenso kurzen wie treffenden Titel "Geist" (vormals als "Fear" bekannt) verbirgt sich ein ideenreiches Action-Adventure aus Ego-Sicht. Ihr spielt den Agenten John Raimi, der Opfer eines unvorstellbaren Experiments wurde: Sein Geist wurde von der körperlichen Hülle getrennt! Nun kann Johns Bewusstsein frei umherwandeln und in beliebige Lebewesen wie Objekte schlüpfen. Auf der Suche nach seinem eigenen Fleisch und Blut stolpert er unsichtbar durch die Gegend – dabei nimmt er die Umgebung in Zeitlupe war und durchdringt Zäune sowie schmalste Ritzen – Wände bleiben freilich trotzdem ein Hindernis.

Ego-Vielfalt

Leider könnt Ihr nur in die Haut fremder Personen schlüpfen, wenn das Opfer sich fürchtet – erst dann übernehmt Ihr den Körper samt dessen Fähigkeiten. Auf diese Weise gelangt Ihr außerdem an frische Ausrüstung und nützliche Hinweise. Beispiel gefällig? Um durch eine bewachte Stahltür zu gelangen, verwandelt Ihr Euch in eine Wache – so schöpft niemand Verdacht. Leichter gesagt als getan, denn dafür muss die Zielperson schließlich geschockt werden – da würde sich beispielsweise ein Hund anbieten. Ergo versetzt Ihr Euch in rumliegendes Schappi, welches wiederum einen Köter anlockt. Nun lasst Ihr das leckere Futter per A-Taste zerplatzen: Die KI-Töle erzittert und wird auf Knopfdruck zu Eurem Wirt. Als Digi-Hündchen schlendern wir sodann zum nächsten Wachmann: Wildes Gebelle bringt den armen Kerl völlig aus der Fassung – Johns nächster Ersatzkörper steht parat. Neben Lebewesen warten auch nützliche Objekte wie Kameras, Computer, Lampen oder Feuerlöscher auf ihre Übernahme – was spielentscheidende wie lustige Momente nach sich zieht. Doch auch für Action hat Entwickler n-Space gesorgt: Als Soldat verfügt Ihr über schwere Bewaffnung, die Gegnern sicher nicht schmeckt. Während das Spielprinzip fesselt, darf "Geist" optisch noch zulegen – besser als der hundertste Weltkriegs-Shooter wird's aber allemal. *tk*



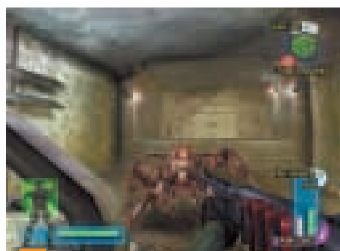
NGC Bin ich schon drin, oder was? Ob ein Körper bereits 'übernehmbar' ist, erkennt Ihr am blauen Symbol.



NGC Multi-Freunde treten zum obligatorischen Splitscreen-Scharmützel an.



NGC Windows 2009: Selbst Hightech-Gerätschaften sind vor Eurem Recken nicht sicher. Hier hocken wir quasi im Inneren eines Computers – gleich gibt's Virusalarm!



NGC Ungewöhnlich: Baller-Passagen machen nur einen Bruchteil des Spiels aus.

Geist

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gamecube

Entwickler:	n-Space, USA
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2005

Schaurig-schön: Nintendos innovativer Shooter-Trip besitzt dank gewitzter Körperwandlerei das Potenzial zum Hit!

Playstation-2-Alternative

Keine Frage: Alle PS2-Aktionisten warten gespannt auf Sonys Ego-Granate **Killzone** – im September wird endlich losgeballert.

Xbox-Alternative

Der Gigant kehrt zurück: Am 9. November will **Halo 2** das Shooter-Genre neu definieren – wir erwarten einen sicheren Hit!

www.mcmedia.de

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Mögen die Spiele beginnen.

Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele bietet eine breite Auswahl olympischer Sportarten.



Athens 2004 VÖ: 30. Juni 2004, USK: ohne Altersbeschränkung

- Über 25 Wettbewerbe in sechs Disziplinen.
- Kompatibel mit Tanzmatten – erlaufen Sie sich den Sieg!
- Komplett mit Motion Capture dargestellte Athleten.
- Akkurate Nachbildung von sieben Olympia-Austragungsorten.
- Das einzige offizielle Spiel der Olympischen Spiele für Home-Computer-Entertainment-Systeme.

Zwei Helden. Ein Schicksal.

Mit Onimusha 3: Demon Siege wird das gewaltigste Kapitel der weltweit erfolgreichen Onimusha-Saga aufgeschlagen.



je 59,-

Onimusha 3 - Demon Siege VÖ: 9. Juli 2004, USK: ab 16 Jahren

- Übernehmen Sie die Rolle von Blanc und Samanosuke, zwei grundverschiedene Spielfiguren, die in spannende, ineinander verflochtene Handlungsstränge verwickelt sind.
- Erleben Sie neue Moves und neue Waffen, die Onimusha 3 zu einem einzigartigen Actionspektakel machen.
- Fantastische, Kino reife Filmsequenzen mit atemberaubenden, noch nie da gewesenen Kampfszenen.

Hol dir die abgefahrene McMEDIA-Trendsetter-CD!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neuste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps &Tricks und mehr – inkl. spielbarer Demo des Toptitels **»Ground Control 2«**. Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Mit den brandaktuellen Top-Trailern **»Doom 3, Half-Life 2, Battlefield 2, Die Sims 2«**, Releaselisten, Spieletests, u.v.m.
Die McMEDIA-CD gibt's gratis nur in den McMEDIA-Gamestores! Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft! Solange Vorrat reicht (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

GRATIS!



McMEDIA

Devil May Cry 3



PS2 Dantes coole Attacken gestalten sich dank diverser Stile äußerst variantenreich: Von Ballereien über Schwerthiebe bis zu Konter-Angriffen ist alles drin.

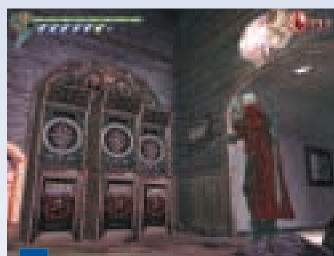


PS2 Grafisch legt "Devil May Cry 3" noch eins drauf: Neben der Textur-Vielfalt zeigen sich besonders die ausgefeilten Partikel-Effekte von ihrer besten Seite.

Capcoms dritte Gothik-Inkarnation spielt zeitlich vor den ersten beiden Teilen und beleuchtet Dantes Vergangenheit. Dabei erfahrt Ihr von der Existenz seines mysteriösen Zwillingsbruders namens Virgil, der Dante in vielerlei Hinsicht ähnelt. Tragischerweise verschlug es den Verwandten aber auf die böse Seite. Warum? Vielleicht geben rätselhafte Charaktere wie der dunkle Arkham oder eine hübsche Dämonen-Jägerin entscheidende Hinweise!

Wichtigste Neuerung des Prequels ist aber das Kampfstil-System, bei dem Ihr Eure Angriffs-Fertigkeiten vor jeder Mission festlegt. Als Nahkämpfer avanciert Ihr zum Schwertmeister und zeigt wirbelnde Klingen-Künste, die kein Feind parieren kann. Oder wollt Ihr Euch die Biester lieber aus der Ferne vom Leib halten? Mit einer reichen Auswahl an Feuerwaffen wie Pistolen, Schrotflinten oder Gitarren (!) setzt Ihr auch dem dicksten Gegner einen vor den Latz. Beim Defensiv-Kampfstil dagegen nutzt Ihr trickreiche Ausweichmanöver und Konter-Angriffe, welche die Feindesschar im Handumdrehen dezimieren. Wilde Akrobatikeinlagen bilden schließlich die letzte Kampfrichtung: Hier stehen kraftvolle Kicks sowie Blitzangriffe und Wandsprünge an. Jede Stilrichtung besitzt eigene Spezial-Attacken, deren Schlagkraft sich mit Erfahrungspunkten entsprechend steigern lässt. Daneben sind vier verschiedene Waffen ausrüstbar, die schnell gewechselt oder in einer effektiven Kombo gemeinsam eingesetzt werden. Für erfolgreiche Auseinandersetzungen winken wiederum Orbs, die den Zukauf neuer Waffen, erhöhter Kampfkraft oder frischer Angriffstechniken ermöglichen.

Auch auf grafischer Seite hat sich einiges getan: So beeindruckt neben Licht-Schatten-Effekten auch das simulierte Wetter sowie cineastische Echtzeitsequenzen. Dank überarbeiteter Grafik-Routinen kommen stimmungsvolle Texturen, ausgefeilte Charaktere und riesenhafte Bossgegner besonders gut zur Geltung. Außerdem ist eine alternative Third-Person-Perspektive im Gespräch, um die Kameraprobleme des zweiten Teils vergessen zu machen – so muss eine Fortsetzung aussehen!



PS2 Die detailverliebten Settings sollen deutlich mehr Interaktion bieten.

PS2 Dank trickreicher Kombos hat die feindliche Übermacht keine Chance.

Devil May Cry 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Die brachiale Action-Oper geht in ihre dritte Runde: Rache-Held Dante zeigt mannigfaltige Kampfstile in opulenter Grafikkulisse.



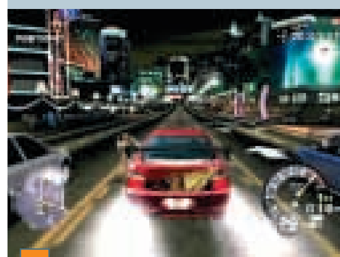
SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

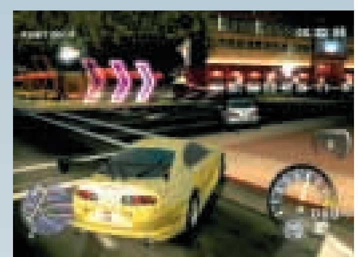
+++ **Handheld-Offensive:** Die "Armed & Dangerous"-Macher Planet Moon Studios wollen in Zukunft nur noch für tragbare Konsolen (also Nintendo DS und Sony PSP) entwickeln. Als erstes Projekt wurde das Action-Spiel "Infected" genannt. +++ **Wir brauchen Geschwindigkeit:** Electronic Arts arbeitet laut Produzent Chuck Osieja neben "Underground 2" an einer weiteren "Need for Speed"-Folge. Die Raserei soll erst auf Konsolen der nächsten Generation erscheinen und Auto-Modelle aus sagenhaften 30.000 Polygonen bieten. +++ **Schwarzmalerei:** Die "Burnout"-Erfinder von Criterion arbeiten an einer Ego-Ballerei namens "Black" (für Xbox und PS2). Ihr übernehmt darin einen US-Agenten, der in Osteuropa zwischen die Fronten gerät – Release: Mitte 2005. +++ **Enter the Hype, Teil 2:** Atari werkelt nun doch an einer Fortsetzung zum weltweit kritisierten Lizenz-Heuler "Enter the Matrix". +++ **Ab in die Software-Mülltonne:** Microsoft hat sein ehedem als Online-Hammer gepriesenes Massen-RPG "True Fantasy Live Online" mit sofortiger Wirkung eingestellt. Auch die bizarre Hüpferei "Psychonauts" muss sich einen neuen Publisher suchen. +++ **Wer hat an der Uhr gedreht?** Zeitreise-Kater "Blinx" darf trotz mäßiger Verkaufszahlen in die zweite Runde gehen – "Blinx 2: Masters of Space & Time" erscheint kurz vor Weihnachten exklusiv für Xbox. +++ **Kicken wie die Profis:** "Kick Off"-Legende Dino Dini tut sich mit den DC-Studios zusammen, um ein (nach eigener Aussage) "revolutionäres Fußballspiel" zu entwickeln. Die vermeintliche Referenz-Bolzerei soll auf allen Plattformen erscheinen. +++ **Make my day!** Warner plant eine Versoftung des Clint-Eastwood-Klassikers "Dirty Harry". Momentan sucht man nach einem passenden Entwickler. +++ **Tausche Strategie gegen Action:** Eidos verwandelt seine Taktik-Reige "Commandos" in einen Ego-Shooter. Der Ableger mit dem Namen "Strike Force" reiht sich nahtlos in die aktuelle Flut an Weltkriegs-Shootern ein und kommt für PS2 und Xbox. +++ **Größenwahn?** Da ist das Mammut-RPG "Fable" noch nicht einmal erschienen, und Peter Molyneux denkt schon über etwaige Fortsetzungen nach – Teil 2, 3 sowie 4 befinden sich in der Planungsphase! +++ **Frühmerker:** Nach den teils desaströsen Kritiken von "R: Racing" besinnt sich Namco endlich wieder auf seine Arcade-Wurzeln – ein neues "Ridge Racer" steht bereits in den Startlöchern! +++ **Dienst am Kunden:** Anhänger von Ataris Mech-Knatterei "Transformers" können sich freuen. Der Publisher schenkt jedem Käufer ein exklusives Shirt mit schickem Robo-Aufdruck – Ihr müsst nur Euren Kaufbeleg an Atari schicken. Allerdings läuft die Aktion nur bis zum 31. Juli – weitere Infos gibt's unter www.atari.de

Street Racing Syndicate



XB Jetzt nur schnell weg: Wie in der echten Street-Racing-Szene kommt's schon mal vor, dass die Gesetzeshüter auftauchen und das Renngeschehen jäh unterbrechen.





NGC Ähnlichkeiten zu "Underground" sind wohl durchaus beabsichtigt.

Nach dem jähen Aus von 3DO fand das ambitionierte "Street Racing Syndicate" bei Namco Unterschlupf – der japanische Konzern nimmt somit nach dem enttäuschenden "R" einen frischen Anflauf, um Rennspielfreunde zu überzeugen. Die so entstandene Verzögerung nutzten die Entwickler von Eutechnyx fleißig dazu, neben den vielgepriesenen weiblichen Models, auch die Technik auf den neuesten Stand zu bringen. Beim Proberennen sah das Geschehen in Los Angeles, Philadelphia und Miami sehr ansprechend aus, erinnerte aber auch frappierend (besonders in puncto Lichteffekte) an den großen EA-Konkurrenten "Need for Speed Underground" – da hat sich wohl jemand sehr stark inspirieren lassen. Zumindest spielerisch zeigt "SRS" dafür Ansätze von Eigenständigkeit: So könnt Ihr kurzerhand aus Rennen abhauen bzw. fliehen, wenn die Polizei naht. Außerdem nehmen Eure Vehikel sichtlichen (und teuren) Schaden, welchen Ihr in der Tuning-Werkstatt beheben müsst. Originalitätspreise wird Namco trotzdem kaum gewinnen, aber nicht zuletzt für die sonst eher vernachlässigten Gamecuber wird's zumindest eine interessante Raser-Alternative.

Street Racing Syndicate

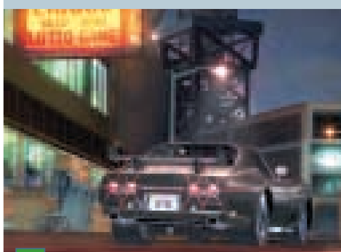
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

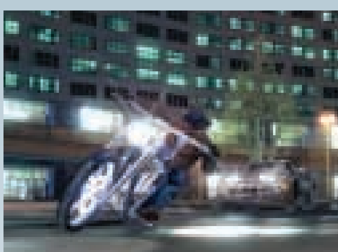
Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Entwickler:	Eutechnyx, UK
Hersteller:	Namco
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

Dreister "Underground"-Klon, der aber mit schicker Optik und diversen eigenständigen Ideen punktet.

Midnight Club 3: DUB Edition





XB Wie beim Vorgänger brettert Ihr mit flotten Automobilen und wendigen, aber zugleich unfallgefährdeteren Zweirädern durch die drei Städte.

Beim dritten Teil der Nachtraserei tut sich Rockstar mit dem Titel gebenden amerikanischen Tuning-Magazin zusammen, ansonsten wird die Strategie der Vorgänger verfolgt: Wieder rollt Ihr nachts durch die Stadt und tretet zu Wettrennen an. Mit San Diego, Destroit und Atlanta geht's in drei neuen Arealen zur Sache. Unter den 50 Lizenz-Karossen finden sich neue Kategorien wie die bulligen SUVs (Sports Utility Vehicles) und lässige Chopper-Zweiräder. Zudem verspricht Rockstar eine aufpolierte Optik mit noch schickeren Lichteffekten, die auf der E3 bereits zu gefallen wussten, sowie erweiterte Online-Möglichkeiten.

Midnight Club 3

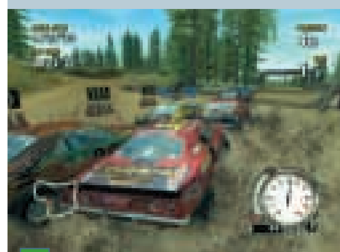
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

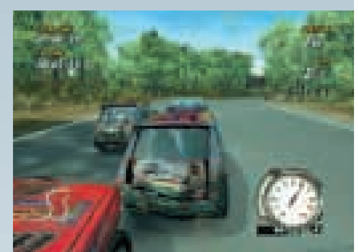
Playstation 2 · Xbox

Entwickler:	Rockstar, USA
Hersteller:	Take 2
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Dezember [PS2]
	Dezember [Xbox]

Gewohnt stylishe Flitzerei durch nächtliche Metropolen, der neue Fahrzeugklassen und mehr Online-Modi gegönnt werden.

FlatOut





XB Ruppiges Rasen hinterlässt sichtbare Spuren: Nicht nur die Beulen in Eurer Karosserie, auch die Schäden an der Strecke bleiben das ganze Rennen lang sichtbar.

Aus dem hohen Norden flatterte eine erste spielbare Fassung von "FlatOut" ins Haus: Das in Finnland entwickelte Rennspiel setzt Euch in robuste Offroad-Vehikel, mit denen Ihr vorzugsweise über naturbelassene Pisten heizt. Dort kommt der Schwerpunkt auf korrekte physikalische Berechnungen besonders zur Geltung, denn fast jedes Objekt reagiert bei Kollisionen tatsächlich so, wie man es im echten Leben erwarten würde. Das sieht bei den bislang vorhandenen Strecken sehr ansehnlich aus, über tatsächliche Spieltiefe und die Modi (Xbox-Live-Unterstützung soll enthalten sein) lässt sich aber noch nicht viel sagen.

FlatOut

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2 · Xbox

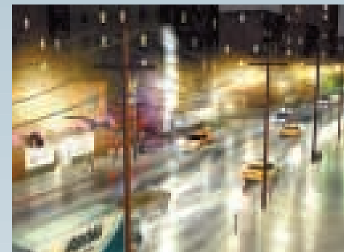
Entwickler:	Bugbear, Finnland
Hersteller:	Empire
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Wilde Offroad-Raserei mit speziell auf hohen Realismus getrimmter Physik und viel Liebe zum grafischen Detail.

The Urbz: Sims in the City

Die Sims ziehen in die Stadt und mutieren gleich zu 'Urbz' – neuer Comic-Look inklusive. Nun kümmert Ihr Euch nicht nur vorrangig um die eigene Wohnung und Eure Hobbys. Vielmehr erforscht Ihr die Straßen und trefft allerlei schräge Typen: Applaudiert Straßentänzern, mampft einen Happen beim Chinesen um die Ecke oder fahrt mit der U-Bahn. Doch ohne Geld läuft natürlich nichts. Deshalb nehmt Ihr frei wählbare Jobs an, um die flexible Karriereleiter zu erklimmen. Als wichtigste Neuerung verdient Ihr nicht mehr vollautomatisch Kohle, sondern begleitet Euren Bildschirm-Sim zur Arbeit. In den verschiedenen Berufen absolviert Ihr kleine Geschicklichkeitseinlagen, um bestimmte Tätigkeiten wie Kochen, Putzen oder Fließbandarbeit zu erlernen. Mit verdienten Simoleans (so heißt der Mammon hier) kauft Ihr Mobiliar, entspannt Euch im eigenen Heim oder erkundet das Nachtleben der Metropole. Neben Discos und Clubs schlendert Ihr in Restaurants oder Bars, um Leute kennenzulernen. Neue Klamotten, haarsträubende Frisuren oder Tätowierungen geben Eurem Charakter das passende Profil. Schließlich wollt Ihr Euch einen Namen in der Stadt machen und nicht in der Masse untergehen. Nur so erhaltet Ihr Zugang zu anderen Bezirken und interessanten Orten. Die bunte 3D-Grafik samt Wettereffekten setzt auch die Tageszeit dynamisch in Szene. PS2-Besitzer freuen sich ferner über eine charmante EyeToy-Unterstützung, die Euer Gesicht ins Spiel bringt: Werdet Ihr berühmt, prangt Euer Konterfei auf zahllosen Plakaten – witzig!


XB Die Großstadt schläft nicht: Bei Tag und Nacht geht Ihr zum Essen, Tanzen oder jobbt in der Sushi-Bude – das Kochen will aber erst mit Minispielen erlernt werden.



The Urbz: Sims in the City

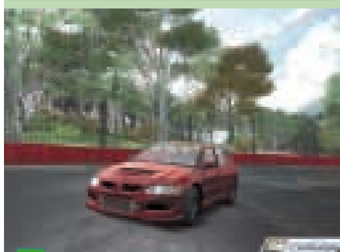
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

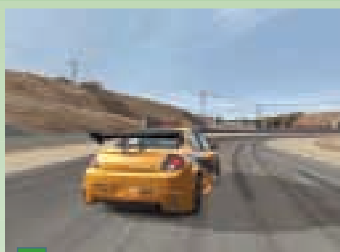
Playstation 2 | Xbox | Gamecube

Entwickler:	Maxis, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Simulation
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

Urbane Abenteuer und frische Ideen erwarten die Sims in der belebten Großstadt – auf Ruf und Karriere kommt's nun an.

Forza Motorsport


XB Hunderte Raserträume in schicker Blechhülle erwarten den Rennfahrer.


XB Auch bekannte Pisten wie Laguna Seca und die Nordschleife finden Einzug.

Microsoft enthüllte auf der E3 überraschenderweise einen hochklassigen "Gran Turismo"-Verschnitt für die Xbox, der mit über 60 Automarken (darunter solch erlesene Hersteller wie Mercedes, Ferrari, Porsche oder BMW) auftrumpft. Die Karren-Palette reicht dabei von sportlichen Kompakt-Wagen bis hin zu dicken Le-Mans-Prototypen.
Bei der Karriere erringt Ihr in unzähligen Rennen Ruhm bzw. Geld, das sogleich in Tuning-Teile, Spoiler, Aufkleber, exotische Lackierungen oder neue Boliden gesteckt wird. Stärkere Motoren, Auspuff, Bremsen, Sport-Federung und Rennreifen sorgen schließlich für den entscheidenden Extraschub. Schraubt schließlich am Setup, das u. a. Federung, Getriebe und Reifendruck umfasst, damit Euer Traumwagen auch online bei Xbox-Live-Rennen mithalten kann.
Dank enger Zusammenarbeit mit Renn-Ingenieuren soll ein authentisches Fahrverhalten wiedergegeben werden – selbst Details à la Reifenoberfläche, Temperatur und Aerodynamik fließen in die Berechnung ein. Doch Vorsicht bei Bandenkontakt: Das akkurate Schadensmodell endet nicht nur mit Blechbeulen, sondern wirkt sich auch auf die Leistung Eures Wagens aus. Interessant: In den Rennen stehen Euch Teamkameraden zur Seite, die eine 'Drivatar' getaufte KI besitzen. Demnach könnt Ihr den CPU-Piloten sogar selbst einen Fahrstil antrainieren. Die angespielte E3-Version zeigte bisher solide, wenn auch nicht spektakuläre Grafik. Einzig die Nachtfahrten sorgten dank vieler Flutlichter für realitätsnahe Optik. Bleibt zu hoffen, dass Microsoft die überaus vielversprechenden Features in einen funktionierenden Spielablauf packen kann – Daumen drücken!


XB Rennwagen reagieren empfindlich und Stadtkurse verzeihen keine Fehler.

Forza Motorsport

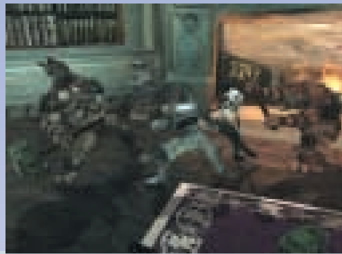
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Microsoft, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

"Gran Turismo"-Pendant für die Xbox, das mit einem Paket an Features, Strecken und Autos in schicker Optik auftrumpft.

Forgotten Realms: Demon Stone

PS2 Drei sind besser als einer: Eure bunt gemischte Truppe kriegt es stets mit zahlreichen Fantasy-Monstern zu tun.

Das wohl langlebigste Dungeons&Dragons-Szenario ("Forgotten Realms") bekommt dank Atari eine neue Konsolen-Chance: Im Gegensatz zu früheren Heimcomputer-Titeln, die sich vornehmlich dem Rollenspiel-Genre widmeten, bietet "Demon Stone" zünftige Prügeleien im Stil von Electronic Arts' "Herr der Ringe"-Schlachten – kein Wunder, zeichnen als Entwickler doch die Stormfront Studios verantwortlich, von denen letztes Jahr auch "Die Rückkehr des Königs" stammte.
Machart und Präsentation von "Demon Stone" ähneln dem Tolkien-Kollegen zwar sichtlich, spielerisch wird aber einiges mehr geboten: So steuert Ihr nicht stets einen Solohelden durch die feindesstrotzenden Levels, sondern geht mit einem Dreier-Team vor. Per Digikreuz wechselt Ihr zwischen den einzelnen Mitgliedern, die beiden anderen werden derweil von der CPU kontrolliert. Zwar sind alle drei Recken kampftauglich, haben aber natürlich jeweils einzelne Spezialitäten: Der Krieger setzt sich gegen nahende Feinde besonders gut durch, beim Magier erfreut Ihr Euch an zahlreichen Zaubersprüchen, die auch auf Entfernung gut funktionieren. Die Diebin schließlich eignet sich für knifflige Passagen, bei denen Schlösserknacken und riskante Sprünge gefragt sind. Nicht fehlen dürfen Teamattacken, mit denen Ihr gleich mehrere Feinde effektiv wegputzt – allerdings sind diese Super-Manöver nicht laufend einsetzbar. Grafisch macht die frühe Preview-Fassung eine sehr leckere Figur und Lust auf das fertige Produkt – hoffentlich werden noch andere Konsolen mit Umsetzungen beglückt.



PS2 Kloppt die Glühköpfe zu Brei, bevor sie sich als Drachenfutter opfern können.

Forgotten Realms: Demon Stone

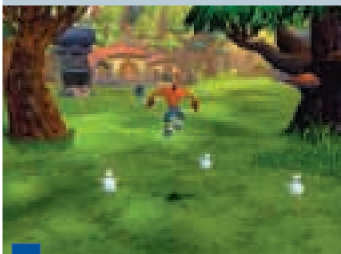
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Stormfront, USA
Hersteller:	Atari
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Imposant inszeniertes Fantasy-Abenteuer im "Herr der Ringe"-Stil: Dank zusätzlichem Teamfaktor mit mehr Tiefgang.

Crash Twinsanity




PS2 Ungewohnte Begebenheiten im Bandicoot-Universum: Frei erkundbare 3D-Welten (links) sowie Crash und Neo Cortex als Teamworker (rechts).

Nach längerer Pause schickt Vivendi das inoffizielle Ex-PS2-Maskottchen wieder auf Jump'n'Run-Tour: Statt die Beutelratte in "Crash Twinsanity" wie gehabt alleine durch lineare Levels zu hetzen, wurde das Konzept ebenso gelungen wie aberwitzig erweitert.
Crash ist jetzt nämlich nicht mehr alleine unterwegs, sondern muss im Team mit seinem eigentlichen Erzfeind Neo Cortex ein gemeinsames Übel bekämpfen. Dazu setzt Euer oranger Wirbelwind den fiesen Forscher etwa als Schlagwaffe oder Snowboard ein. Außerdem wuselt Ihr in einigen Levels jetzt frei durch 3D-Welten – gar nicht schlecht.

Crash Twinsanity

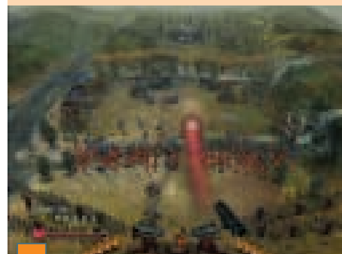
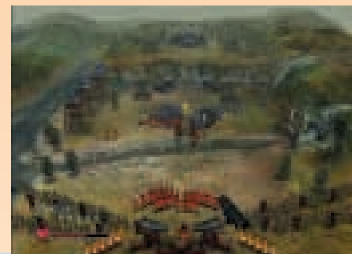
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Traveller's Tales, UK
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

Bewährt humorige Comic-Hüpferei, der mit Duo-Konzept und Bewegungsfreiheit frischer Wind eingehaucht wird.

Odama

NGC Was macht die Flipperkugel auf dem historischen Schlachtfeld? "Odama" gewinnt den Ehrenpreis für die aktuell ungewöhnlichste Spielidee.

Eine der bizarrsten Neuheiten wurde von Nintendo nur ganz verschämt auf dem E3-Stand präsentiert: In "Odama" geht es grundsätzlich darum, feudal-japanische Heere aufeinander zu hetzen – allerdings steuert Ihr nicht direkt die Truppen selbst, sondern seid Herr über eine große Kugel, die Ihr mittels Flipper-aktionen ins Geschehen rollt. Wuchtet den Ball möglichst geschickt ins Feld, um feindliche Einheiten und Gerätschaften zu demolieren – per Knopfbefehl rücken dann Eure Truppen nach und räumen den Weg zum nächsten Level frei. Ladet Ihr die Kugel auf, könnt Ihr sogar feindliche Soldaten durch Berührung zwangsweise rekrutieren. So unvereinbar die beiden Genre-Konzepte klingen, so überraschend gut funktioniert's in der Gamecube-Praxis – hoffentlich auch mal in PAL-Gefilden!

Odama

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

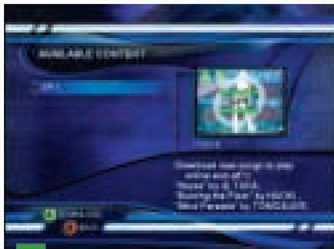
Gamecube

Entwickler:	Vivarium, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	2005

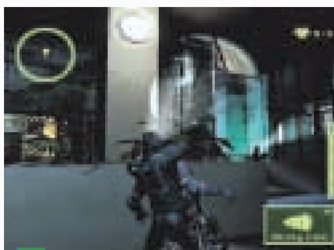
Kurioser Mix aus Flipper und Echtzeitstrategie: Ballert mit der Silberkugel gegnerische Armeen weg – seltsam, aber spaßig.

Mehr Spiel für mehr Geld

Kostenpflichtige Extras via Xbox Live kommen ins Rollen: MAN!AC prüft, wie die praktische Umsetzung verläuft und ob Preis und Leistung stimmen.



XB Kein Schnäppchen: Konamis "Dancing Stage"-Download rutscht haarscharf am Wucher vorbei.



XB Bei den neuen "Pandora Tomorrow"-Karten werden immerhin frische Spielelemente geboten – auch wenn's Offline kaum Nutzen bringt.

Schon zum Start des Xbox-Live-Dienstes machte Microsoft kein Geheimnis daraus, dass nicht alle Downloads gratis sein würden – die aktivierbare 'Premium'-Option im Dashboard beseitigte letzte Zweifel. Als erster Test bekam Ende 2003 "Mech Assault" für 5,20 Euro eine Hand voll frischer Maps und Spielmodi, die ohnehin nur für ganz harte Fans interessant waren. Auch die mit sieben Euro fast schon unverschämt teuren "Dancing Stage Unleashed"-Songpacks von Konami sprechen nur eine kleine Zielgruppe an.

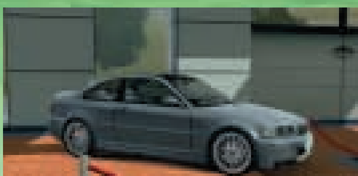
In eine ähnliche Kerbe schlägt Ubisofts erster kostenpflichtiger Zusatz: Die zwei neuen Karten von "Splinter Cell Pandora Tomorrow" ziehen Euch 4,50 Euro aus der Tasche. Ein Szenario tischt interessante neue Konzepte auf: So können z.B. die Söldner auf einer holographischen Karte im Kontrollraum die Standorte der Spione erkennen – eine feine Sache für ausdauernde Sam Fishers, ein Pflichtkauf für Gelegenheitszocker ist's aber mangels Solo-Offline-Nutzen nicht.

Für diese Spezies Spieler verlockender sind da eher die zwei Golfkurse für "Links 2004" (beide jeweils 4,99 Euro): Sorgten beim Debüt-Download 'Kapalua Plantation' organisatorische Probleme noch dafür, dass Nicht-Amerikaner erst zwei Monate später zuschlagen durften, ging der vor wenigen Wochen veröffentlichte 'The Gallery'-Platz weltweit zur gleichen Zeit an den Start. Beide 18-Loch-Anlagen sind dabei realen Vorbildern nachempfunden und finden bei Golffreunden durchaus (auch Offline-)Gefallen.

Die neuen Autos des Paris Booster Pack:

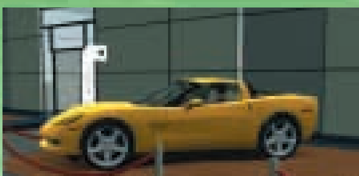


Die 'Badewanne' Porsche 356A Carrera Speedster fuhr u.a. auch James Dean.

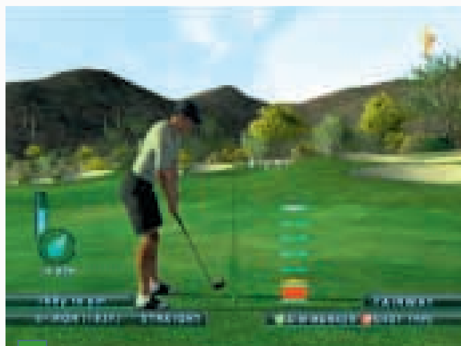




Während der sportliche BMW M3 CSL für alle Zocker verbügbar ist, bekommen beim brandneuen 645Ci nur Premiumkunden die Fahrerlaubnis.



Ebenfalls frisch aus den Autosalons: die flinke US-Kutsche Chevrolet Corvette C6.



XB Die "Links"-Kurse sind zwar nicht wirklich billig, aber auch gut für Offline-Matches geeignet.





XB Zwar geht's in "Gotham 2" ausschließlich bei Tageslicht durch die französische Hauptstadt, dafür seht Ihr die wohlbekannten Wahrzeichen aber auch genau.

Sechs Monate nach dem Erscheinen des 'Mutterspiels' haben sich viele Käufer doch schon satt gespielt, zumal jetzt Konkurrenten wie "DTM 2" oder "Ralli-Sport 2" um die Online-Gunst buhlen. Entsprechend schwer fällt es, noch genug alte Bekannte für zünftige Live-Matches zu organisieren – stattdessen hilft oft nur noch der Griff zur Optimatch-Funktion.

Frische Flitzer und Pisten

Der bislang ambitionierteste Premium-Inhalt ist seit dem 18. Mai für "Project Gotham Racing 2" erhältlich: Das 'Paris Booster Pack' liefert für 4,99 Euro neben acht neuen Vehikeln (mehr dazu unten) sieben Kurse in der französischen Metropole. Dank langgezogenen Kurven und geschickt platzierten Verkehrsinseln sorgen die Pisten für einen Hauch Anspruch und fügen sich hervorragend ins Gesamtspiel ein. Wermutstropfen finden sich jedoch auch: Offline kommen die Neuerungen lediglich bei Zeitrennen zum Einsatz, frischen Herausforderungen für die Kudos-Meisterschaft finden sich nicht – laut Bizarre wäre das technisch nicht ohne das Risiko ungewollter Bugs möglich. Außerdem fielen alternative Wetterbedingungen und Tageszeiten weg, um die Größe des Downloads nicht zu sehr aufzublähen – schade. Aus dem gleichen Grund existieren übrigens die dazugehörigen Radiosender bereits auf der Spiel-DVD, wie auch die des inzwischen angekündigten zweiten Booster Packs mit Los Angeles. Einen dicken Rüffel müssen sich Bizarre Creations und Microsoft trotzdem dafür gefallen lassen, dass die Veröffentlichung so lange gedauert hat:

Kluge Lösung

Um die befürchteten Kompatibilitätsprobleme – was passiert, wenn Leute ohne Premium-Download anwesend sind? – zu bewältigen, dachte sich Bizarre Creations einen Kniff aus: Gleichzeitig zur Veröffentlichung von Paris wurde ein automatischer Pflichtpatch aufgespielt. Dieser stopft diverse Schlupflöcher wie z.B. den Lackwechsel-Trick und sorgt dafür, dass die Gamertags während der Rennen deutlich schneller ausblenden. Zusätzlich wurden alle Autodaten übertragen – allerdings dürfen Nichtzahler die sieben Premium-Vehikel nur auf der Teststrecke probieren, der M3 CSL steht allen zur Verfügung. Vorteil dieses Vorgehens: Auch wenn man ein Auto nicht besitzt und andere Teilnehmer im Rennen eben dieses wählen, ist dank vorhandener Daten eine ordnungsgemäße Darstellung gewährleistet.
Selbst der Fall, dass ein Online-Rennen in Paris ansteht und Ihr den Kurs nicht gekauft habt, wurde prima gelöst: Tretet Ihr der Lobby bei, werdet Ihr gleich per Einblendung drauf aufmerksam gemacht. Ihr fliegt danach nicht raus, sondern wartet im Bildschirm mit dem Kursplan, bis die anderen fertig sind.

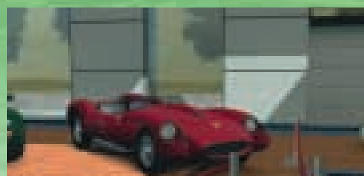
Leistung mit Preis

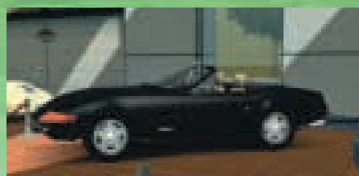
Natürlich wäre der Download als Gratis-Geschenk wie z.B. bei diversen Ubisoft-Spielen populärer. Aber realistisch betrachtet ist es nachvollziehbar, dass bei viel Aufwand eine Entlohnung anfällt: Schließlich wurde hier mit Ausnahme der bereits vorhandenen Radiosender von Grund auf neues Material entwickelt. Kunden erhalten einen fairen Gegenwert, zumal das normale "Gotham 2" keineswegs unfertig war und viel Spiel fürs Geld lieferte. Unarten wie bereits komplett existentes Material von Beginn an auf die DVD zu packen und lediglich eine 'Freischalte'-Datei anzubieten (beim so vorgehenden "Counter-Strike" war der Download zum Glück umsonst) oder gar das Ur-Spiel bewusst zu kürzen, sind hier nicht zu orten und bleiben hoffentlich auch aus. Lediglich das Alternativ-Modell, wie z.B. früher bei diversen id-Soft-Titeln auf dem PC üblich, die erste Episode ganz umsonst oder sehr billig abzugeben und dann Nachschub gegen einen Preis anzubieten, erscheint nachvollziehbar – wobei die Versorgung von Nicht-Live-Kunden weiterhin normale Versionen notwendig machen würde.
Letzten Endes entscheidet aber immer noch der Spieler selbst, ob er dafür Geld auf den Tisch legt: Wenn aber auch bei zukünftigen Angeboten das Preis-Leistungs-Verhältnis so stimmt wie bei "Project Gotham Racing 2", ist gegen solche Spielergänzungen wenig zu sagen. *us*

Alle bisherigen Premium-Downloads

Spiel	Inhalt	Kosten
Dancing Stage Unleashed	5 Songs	7 Euro
Links 2004	"Kapalua Plantation"-Kurs	4,99 Euro
	"The Gallery"-Kurs	4,99 Euro
Mech Assault	3 Karten, 2 Spielmodi	5,20 Euro
Project Gotham Racing 2	Paris mit 7 Strecken, 7 Autos	4,99 Euro
Splinter Cell Pandora Tomorrow	2 Karten	4,50 Euro







Das flotte Ferrari-Trio ist für Raser wie Klassikfans gleichermaßen interessant: Die Rennflitzer 288 GTO und 250 TR feierten viele Siege, den Daytona 365 GTS4 kennen auch Miami-Vice-Zuschauer.



Ehemals Platin-exklusiv: Den gekauften TVR Cerbera Speed 12 gibt's nur in grün.

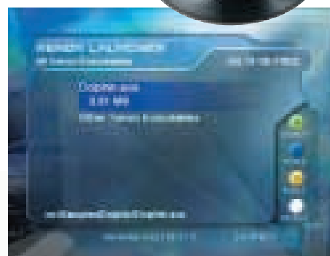
Xbox-Attacke: Microsofts Zukunftspläne



Was Sony kann, kann Microsoft schon lange: Frei nach diesem Motto bringt der Windows-Hersteller im Herbst eine USB-Kamera für die Xbox auf den Markt – vorerst allerdings nur in Japan. Das schwarze Elektro-Auge (siehe Bild oben rechts) wird mit passender Software ausgeliefert: So chatten Nippon-Zocker übers Internet mit bis zu vier Kollegen, ärgern selbige per skurrilem Sprachverzerrer und aktivieren optische Spielereien. Besonders gut gefällt uns jedoch die Möglichkeit, den Controller eines Live-Kumpels quasi ferngesteuert vibrieren zu lassen – das klingt doch mal lustig! Ob und wann das umgerechnet 54 Euro teure Hardware-Zubehör auch hierzulande erscheint, wollte Microsoft leider nicht verraten. Ebenso unklar ist die Echtheit eines veröffentlichten Screenshots: Das Bild soll die Oberfläche des Xbox-Nachfolgers Xenon zeigen – ob's stimmt?

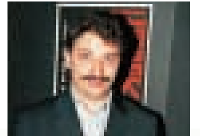


Erinnert an Sonys "EyeToy Chat": die Oberfläche der Xbox-Bildtelefonie.



Fälschung oder Sensation? So soll das vermeintliche Xenon-Menü aussehen.

Scherbenhaufen: Interplay vor dem Aus



Das Hickhack um die Finanzprobleme von Interplay geht weiter: Nach dem kürzlichen Bankrott der französischen Mutterfirma Titus Interactive erhielten einige Mitarbeiter keine Gehaltszahlungen mehr – der Staat Kalifornien ließ umgehend alle Büros schließen. Jedoch erwirkte Interplay-Chef Herve Caen (Bild) schon wenige Tage später eine Gnadenfrist – aufgeschoben ist nicht aufgehoben!

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Oddworld findet neuen Publisher

Lorne Lanning und seine Oddworld Inhabitants können aufatmen: Nachdem Microsoft als Publisher von "Oddworld: Stranger" absprang, sicherte sich nun Electronic Arts die Rechte am skurrilen Western-Shooter. Das Spiel soll zwar Anfang des nächsten Jahres für Xbox wie PS2 erscheinen, Screenshots liegen jedoch bislang keine vor. Einzig diverse Artworks (siehe rechts) deuten die erwachsenere Stilrichtung an.



NACHSPIEL



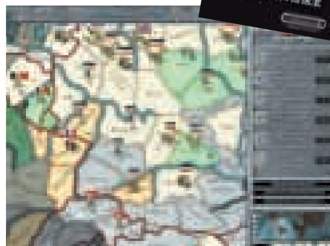
VIDEOSPIELE – EIN HOBBY FÜR MÄNNER?

Auch wenn mich viele Leser in Zukunft als Frauenversteher brandmarken: Die Konsolen-Branche krankt an latentem Chauvinismus und erhöhtem Testosteron-Gehalt. Tatsächlich kommen weibliche Zocker höchstens als Randerscheinung in den Planungen der Software-Hersteller vor – Beweise gefällig? Überlegt doch mal: Wie viele Konsolen-Titel fallen Euch ein, in denen eine starke Frau als Heldin auftritt? Die "Tomb Raider"-Reihe mag zwar ständig als Gegenargument genannt werden, macht den Macho-Ansatz aber nur noch deutlicher: Immerhin entspringt Frau Crofts offensichtlichstes Merkmal (nämlich ihre Brüste) eher einem feuchten Knabentraum als den Wünschen weiblicher Videospieler. Auch Fitness-Simulationen (siehe Newsmeldung rechts) dürften wohl kaum eine Trendwende herbeiführen. Zumal solche Schnapsideen meist von geschäftstüchtigen Männern stammen: "Frauen stehen doch auf Aerobic! Lasst uns ein passendes Xbox-Spiel machen", schallt es aus dem Marketing-Meeting. Doch wie lässt sich das beschriebene Dilemma aushebeln? Ganz einfach: Die Branche braucht einen höheren Frauenanteil, besonders in Führungspositionen – oder kennt Ihr etwa weibliche Star-Entwicklerinnen? Ein erster Schritt zur Besserung: Am 9. September öffnet in Texas die Women's Game Conference – dort geht's nur ums weibliche Geschlecht!

China-Zensur: Politiker verbieten Spiele

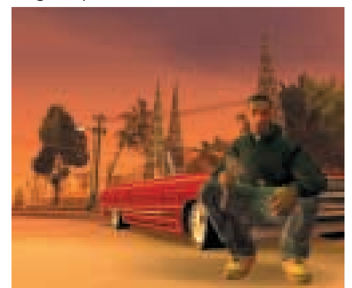
Wer sich ständig über die Indizierungen der deutschen BPjM beschwert, sollte in diesen Tagen mal nach China blicken: Die dortige Regierung greift nämlich eigenhändig durch und verbietet Videospiele. So wurde unlängst die PC-Strategie "Hearts of Iron" vom Markt genommen. Der kleinkarierte Grund: Tibet kommt im Spiel als unabhängiger Staat vor – fürs kommunistische Regime ein geradezu unverschämter Affront. Auch das Spionage-Geballer "IGI 2" fiel wegen seiner kritischen Darstellung der chinesischen Armee in Ungnade. Unglaublich, aber wahr: Jetzt soll eine 'Kommission zur Überwachung von Spielen' für politisch korrekte Software sorgen!





Trotz GTA: Take 2 macht Verluste!

Wer hätte das gedacht: Ungeachtet der grandiosen Verkaufserfolge seiner "GTA"-Serie schreibt Take 2 rote Zahlen. So fiel der Umsatz im zweiten Quartal von ehedem 193 auf 153,4 Millionen US-Dollar. Aus dem letztjährigen Gewinn (14,6 Millionen US-Dollar) wurde gar ein ebenso großer Verlust. Nichtsdestotrotz verfällt die Softwareschmiede nicht in Panik: "Take 2 verfügt über ein enormes Portfolio an starken Marken. Wir werden die aktuelle Herausforderung meistern", ließ Firmenchef Richard W. Roedel verlauten. Eine positive Nachricht zum Schluss: Take 2 tritt ab sofort als Co-Publisher von Segas Sporttiteln auf.



Sicherer Goldesel: "GTA: San Andreas" geht ab Oktober über die Ladentheken.

Sega fusioniert endgültig mit Sammy

Das Gezerre um Sega ist beendet: War eine einvernehmliche Fusion zwischen den "Sonic"-Erfindern und Konkurrent Sammy kläglich gescheitert, machen Letzere nun Nägel mit Köpfen. Der Pachinko-Hersteller stockt seinen Anteil an Sega auf und hält somit fast 75 Prozent der Aktien. Im Herbst soll dann schließlich eine Holding-Gesellschaft mit dem sinnigen Titel "Sega-Sammy Holdings" entstehen. Der neue Konzern erhält nicht nur ein fesches Logo (siehe rechts), sondern auch einen erfahrenen Präsidenten: Sammy-Boss Hajimo Satomi (siehe Bild links) steht bereits in den Startlöchern. Wie sich all diese Veränderungen auf Segas Software-Studios auswirken, wurde leider noch nicht bekannt.





Schock-Software: Shellshock verschoben

Böse Überraschung: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung, dass Eidos seine Vietnam-Action "Shellshock" auf September verschiebt – obwohl MAN!AC bereits eine Review-Version vorlag. Offizieller Grund für den plötzlichen Terminwechsel: Guerrilla soll das Spiel verbessern und entschärfen! Weil einige Konkurrenz-Magazine bereits "Shellshock"-Tests abgedruckt haben, liefern auch wir Euch (unter Vorbehalt) unseren Wertungskasten – im September folgt der finale Test.

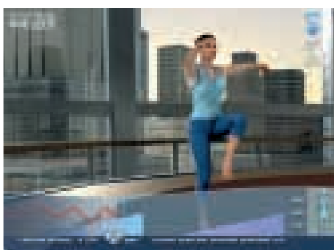
Shellshock: Nam '67



Krieg auf Konsole: ebenso fesselnde wie moralisch fragwürdige Soldaten-Action für Erwachsene.

Frau ans Pad: News für Zockerweibchen

Immer noch unterrepräsentiert, erobert das weibliche Geschlecht langsam den Videospielmarkt. Dementsprechend schickt sich heuer der US-Hersteller responDesign an, feminine Software zu entwickeln. Als erstes Produkt soll im Herbst eine Xbox-Turnerei namens "Yourself!Fitness" in die Läden kommen. Der Aerobic-Simulator lässt dank mitgeliefertem Pulsmesser Eure Pfunde schwinden – eine Polygon-Dame namens Maya übernimmt derweil den Trainerjob. Wir warten auf die Test-Version!



AM RANDE

+++ **Videospiele auf der großen Leinwand:** Aus Hollywood erreichten uns zwei interessante Nachrichten. Zum einen soll John Woo den Regiestuhl beim geplanten "Rainbow Six"-Film übernehmen, zum anderen werkelt Universal an einem "Doom"-Streifen. +++ **Neue Heimat:** Axel Herr, Ex-Boss von Nintendo Deutschland, arbeitet nun als Managing Director für THQ. +++ **In die Falle gegangen:** Laut Valve-Chef Gabe Newell wurden die Diebe des "Half-Life 2"-Codes (MAN!AC berichtete) inzwischen gefasst – Namen nannte das zuständige FBI jedoch nicht. +++ **Kreatives Konglomerat:** Die beiden "Goblin Commander"-Schöpfer Chris und Ron Millar arbeiten ab sofort für Lionhead (u.a. "Fable"). +++ **Drunter und drüber:** In den letzten Wochen hielten sich Gerüchte, Warren Spector hätte Ion Storm (u.a. "Thief 3") verlassen. Nun kam die Entwarnung: Zwar seien 20 Team-Mitglieder aus eigenen Stücken gegangen, Spector arbeite aber immer noch für Eidos, gab ein Sprecher bekannt. +++ **Heiße Rhythmen:** Electronic Arts versorgt seine Sport-Software weiterhin mit hochkarätiger Musik. So liefert das US-Label Rhino Records in Zukunft exklusive Songs für "Madden" & Co. – u.a. von solch illustren Kapellen wie House of Pain, Faith No More oder Pantera.



MAN!AC sucht den SingStar

Gewinnt Sonys Karaoke-Sensation "SingStar" sowie exklusive Accessoires zum Spiel.

In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir die ultimativen Trainingsutensilien für das nächste Popstar-/Superstar-Casting. Um an die schnuckeligen "SingStar"-Preise zu kommen, müsst Ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten und auf das glückliche Händchen unserer Losfee hoffen:

Welcher der drei unten stehenden Songs ist nicht in der deutschen "SingStar"-Version enthalten?

A: Sie ist weg – Die Fantastischen Vier
B: Harte Typen (Sexalarm) – Goresaw
C: Livin' La Vida Loca – Ricky Martin

Und das gibt's abzustauben:

- 1x "SingStar"-Bundle mit PS2-Konsole und Spiel
- 5x das Spiel "SingStar" für die PS2
- 2x CD-Cases mit "SingStar"-Logo
- 5x "SingStar" 4er-Pack Pin-Badges
- 2x Summer Range Beach Bag mit PS2-Aufdruck

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt diese an:

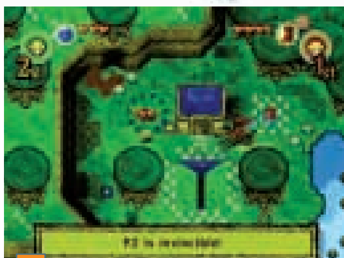
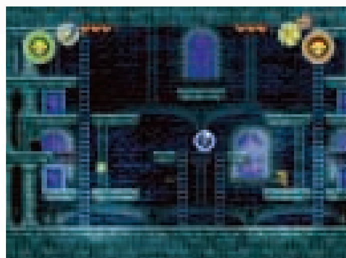
Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Trallala
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. August 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



OVERSEAS

The Legend of Zelda: Four Swords Adventure

NGC 'Shadow Battle': Der geistreiche "Bomberman"-Klon begeistert mit unzähligen "Zelda"-Extras (links). Einige der zehn Arenen seht Ihr von der Seite (rechts).




NGC Fies: Das rot-blaue Team muss sich durch diesen schier unendlichen Kugelhagel schlängeln (links), während sich das rot-lila Gespann auf dem GBA locker durchmogelt.

Die Zukunft der Einwohner von Hyrule ist in Gefahr! Denn der abscheuliche Magier Vaati entführt reihenweise bezaubernde Jungfern aus dem Elfenland. Wer stellt sich dieser schicksalhaften Auseinandersetzung? Natürlich ein tugendhafter Elf ohne Sünden! Nun, nicht ganz: Für die mit Gefahren gespickte Reise bedarf es eines verschworenen Bundes – vier gleichgesinnte Gefährten werden gesucht. So geschieht es denn auch: Nachdem Link ein magisches Schwert aus dem Sockel der Bruderschaft zieht, teilt sich Euer Miniheld plötzlich in vier Alter Egos. Dieses Quartett steuert Ihr wahlweise alleine oder mit bis zu drei Kumpels.

Wie du mir, so ich dir!

Retten nun die vier verschiedenen Persönlichkeiten das Land vor dem Untergang, oder kämpft doch jeder nach der Prämisse 'Nur einer kann gewinnen'? Die Antwort liegt irgendwo dazwischen. Zwar lassen sich viele Rätsel nur mit Teamgeist lösen, aber sobald Ihr ein Aufgabe knackt oder eine Schlacht siegreich meistert, prasseln Diamanten vom Himmel – so werden aus Freunden Feinde. Wofür die Zankerei? Ganz einfach: Nur der fleißigste Edelsteinsammler wird in der Endabrechnung zum Top-Helden gekürt. Dies führt zu quietschvergnügten Situationen, welche teils in wüste Kabbeleien ausarten: Freche Kollegen bewerft Ihr mit Bomben oder verbrennt ihnen via Feuerstab den Bitmap-Hintern. Der schlimmste im Bunde bleibt jedoch Links Schatten: Der Dunkelmann fordert Euch mehrmals zum Duell oder erschwert das Abenteuer durch ruchlose Taten. So legt der Miesepeter schon mal Feuer oder zwingt Euch mit riesigen Bomben zur Flucht aufs GBA-Display. Zum schattigen Doppelgänger gesellen sich altbekannte Feinde: Freut Euch etwa auf ein Duell mit der vierköpfigen, Fleisch fressenden Pflanze.

Denken ist gesund

Gleichwohl legt Nintendo das spielerische Hauptaugenmerk auf Puzzles: Nebst einfachen Schalter-, Hebel-



NGC Guck mal, was der grüne (GBA-)Link in den Händen hält: Es ist ein wertvoller Schatz – das missfällt dem Konkurrenz-Team (unten in der Mitte) sichtlich!

Einer für alle und alle für einen!

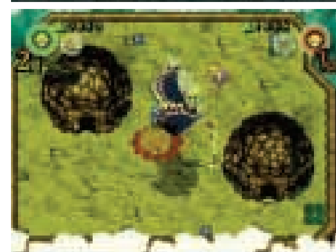
Helft Euren Kumpels bei neckischen Rätseln und staubt danach die Schätze selber ab!

Es geht also doch! Zwei Konsolen friedlich vereint. Dass es sich dabei um den großen Gamecube und seinen kleinen GBA-Bruder handelt, sei zur Vollständigkeit noch erwähnt. Die Ausmaße dieses Connectivity-Bündnisses sprengen jedoch alles bisher Dagewesene. Denn Links neues Abenteuer bedeutet Spielspaß im Quadrat: Bis zu vier menschliche Gefährten retten Hyrule vor dem bitterbösen Vaati. Während Ihr den Helden per GBA-Link steuert, läuft das Geschehen zumeist auf der großen Mattscheibe ab. Doch jede Figur besitzt ihr Recht auf Intimsphäre: Deshalb wechselt das Spielgeschehen automatisch auf den eigenen GBA, sobald Ihr Gespräche führt, ein Haus betretet oder in den Dungeons spezifische GBA-Rätsel löst. Handheld- und Cube-Optik unterscheiden sich hierbei nur marginal, damit der Spielfluss nicht gebremst wird.





NGC Auch wenn es schwer fällt: Vielfach gilt der Leitsatz 'Nur gemeinsam sind wir stark' – deshalb brutzelt Ihr zusammen die Dinos via Flammenhaus. Nach dem Grillfest regnet es jedoch Edelsteine und aus der Zweckgemeinschaft werden erbitterte Feinde.


NGC Bosse en masse: Klaut dem Glubschauge via Bumerang seine Kumpels und haut dem Adler in der GBA-Hütte die Maske vom Haupt. Klassiker: Schmeißt den Dinos Bomben in den Rachen (von oben).

und Schieberätseln rauchen Eure Köpfe bei dynamischen Gruppen-Aufgaben. Letztere gehen soweit, dass etwa zwei Teammitglieder Schalter betätigen, während die beiden Mitstreiter einen Pfeil aufs GBA-Display schießen – und schon öffnet sich die Tür! Obendrein fordern knackige Knobeleien in der 'Dark World': Diese öffnet Ihr mit schwer zugänglichen Mondperlen und wechselt dann munter zwischen den beiden Dimensionen. Natürlich sind auch die zahlreichen Waffen und Items wichtige Bestandteile der Hirnakrobatik: Hüpft mit Roc's Feder über Löcher und erhellt mit der Lampe dunkle Höhlen. Diese Aufgaben lassen sich auch im Solo-Modus bewältigen: Ihr steuert hierzu alle vier Helden gleichzeitig, wobei einer immer die Führungsrolle übernimmt. Auch gegnerische Angriffe stellen Euch vor keine Probleme: Eure Helden verfügen im Einspieler-Modus nämlich über vier Kampf-Formationen. Zudem splittet Ihr die Truppe via Select-Taste auf und streift somit getrennt durch die Gegend.

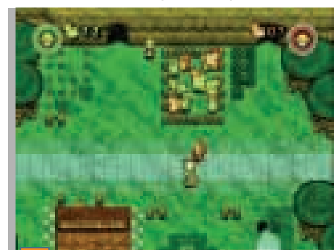


NGC Alarm! Geht diesen bärenstarken Zyklopen aus dem Weg. Unser Tipp: Rennt in die Höhle, schnappt das Erdbeben-Medaillon und verwandelt die Kraftprotze in Blobs.

Ein weiteres Novum: Die insgesamt 24 Abschnitte verteilen sich auf acht Welten, jeder Level gilt als eigenständige Episode. Deshalb verliert Ihr nach Beendigung einer Mission sämtliche entdeckten Gegenstände, Herzcontainer und Waffen.

Gespaltene Re(d)aktionen

Die MAN!AC-Belegschaft trennt sich in zwei Fraktionen. Auf der einen Seite: das Lager der Grafikfetischisten um Thomas und Ulrich. Diese Gruppe lässt sich erst gar nicht zum "Zelda" zocken bewegen, weil die angestaubte 2D-Optik abschreckt. Auf der anderen Seite Olli und meine Wenigkeit: Wir freuen uns über eingebaute "Wind Waker"-Grafikeffekte sowie klassische "Zelda"-Elemente. Ungeachtet der Technik-Diskussion imponiert Links Rätsel-Abenteuer mit exzellentem Mehrspieler-Spaß und ungewöhnlich kreativen Connectivity-Zutaten. Einzelgänger seien jedoch gewarnt: Längere Laufwege gehören für Solisten zum Pflichtprogramm und die fesselnden Kumpel–Scharmützel fallen freilich weg – auch "Final Fantasy Crystal Chronicles" krankte an diesem Problem. Zudem vermissen wir die Multiplayer-Sammelei 'Navi Tracker' (gab's noch im Nippon-Original). Was soll's: "Zelda"-Fans der ersten Stunde, Mehrspieler-Freunde und 2D-Abenteurer lieben Links Link–Abenteuer garantiert. *rf*



NGC Spielt acht amüsante Minispiele wie das muntere Hühnerfangen frei.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nintendo, Japan
PAL-Veröffentlichung: 4. Quartal

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ✓ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ✓ Pr. Scan ○ ProLogic 2

Zelda: Four Swords Adventure

Gamecube **81%** Spielspaß

Connectivity-Glanzleistung: brillantes Vierspieler-Abenteuer, das Solo-Zocker leider weniger motiviert.

Front Mission 4

PS2 Wuchtiger Torso: In der Werkstatt kauft Ihr neue Wanzerelemente.

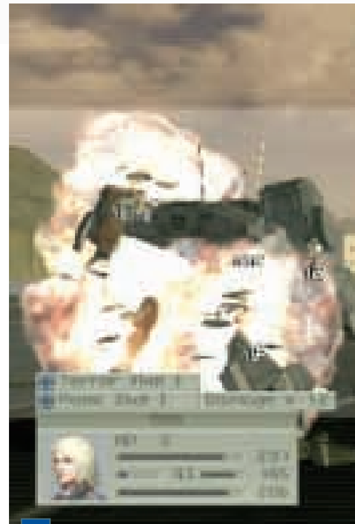
Fünf Jahre mussten Wanzer- und Taktik-Fans auf das neue "Front Mission" warten, jetzt gibt's endlich den US-Import: Die Strategieserie spielt in ferner Zukunft und berichtet von politischen Intermezzi und Intrigen, ein verzwickter Militär-Krimi mit verblüffendem Finale. Episode Vier beginnt mit dem Überfall auf eine deutsche Forschungsbasis, wie gewohnt handelt es sich um ein Ablenkungsmanöver. Wer dahinter steckt, klären Testpilotin Elsa und Söldner Darril in zwei Dutzend Missionen. Ihr kommandiert die Helden und je zwei der Begleiter abwechselnd: Statt wie im Vorgänger zwischen zwei Handlungsvarianten zu wählen, springt die Story alle zwei bis drei Missionen zum jeweils anderen Team – den Obermotz durchlöchern Eure Schützlinge schließlich gemeinsam.

Rundenstrategie

Kenner der Serie fühlen sich sofort wohl, da Square-Enix das knifflige Kampfsystem kaum angetastet hat: Helden und Verbrecher ziehen abwechselnd über die quadratischen Felder der 3D-Schlachtszenarien, die sich neuerdings stufenlos zoomen und drehen lassen. Abgesehen von Barrikaden spielt das Gelände im Kampf eine nebensächliche Rolle, viel wichtiger ist der korrekte Einsatz der Ausrüstung: Schlagwaffen, Flinte, MG, Rifle und Raketen haben individuelle Reichweiten, außerdem beeinflussen Sichtverhältnisse und Abstand zum Feind die Zielgenauigkeit. Weil ein Kampfroboter nicht nur aus Rumpf, sondern auch Armen und Beinen besteht, gibt es zahlreiche Facetten zu beachten: Im Kampf lassen sich die Einzelteile separat zerstören, so kann ein Mech ohne Füße nicht laufen und ohne Arme nicht kämpfen. Zwei neue Elemente sind lähmende Magnetwaffen und das Mechaniker-Backpack: Ein spezieller Mech übernimmt jetzt das Reparieren der Kollegen.

Talentsuche

Umfangreiche Ausrüstung ist in "Front Mission 4" das A und O, deshalb verbringt Ihr Stunden in der Werkstatt: Waffen und Wanzer lassen sich aufeinander abstimmen, manche Arme eignen sich etwa besser für Scharfschützen. Der kluge Techniker installiert auf der anderen Seite z.B. einen wuchtigen Paradearm mit Schild. Aber auch die Piloten lassen sich konfigurieren: Statt wie in den Vorgängern neue Talente von Einzelteilen zu lernen, kaufen Elsa, Darril & Co. bessere Ausweichmanöver, Spezialschüsse und gemeinsame Combos mit Erfahrungspunkten. Sowohl Budget also auch Erfahrung sind immer knapp: Nur wenn Ihr das Abenteuer mehrfach durchspielt, ersteht Ihr alle Talente und optimale Wanzer.



PS2 Spezialattacken kauft Ihr mit Erfahrung, Euer Pilot verbindet sie eigenständig zu Combos: Für noch wuchtigere Team-Attacken kauft zusätzlich Combo-Links.

Noch besser?

Nach anfänglicher Euphorie werden Fans der Serie mit den Zähnen knirschen: Statt "Front Mission 4" noch komplexer zu machen, hat Square-Enix die Wanzerkämpfe eindeutig übersichtlicher und Mainstream-tauglicher gestaltet. So fehlen nicht nur komplizierte Datensuche im virtuellen Internet, sondern auch lieb gewonnene Schlachtdetails – etwa Fußsoldaten und der Eject-Schlag, mit dem man feindliche Mechs kapern und ausschlachten kann. Wer sich damit abfindet, lernt die Vorzüge der neusten Episode schätzen: Die vielen Geheimnisse und Extras werden Gelegenheitsspielern nicht mehr vorenthalten, selbst nach einer Urlaubspause habt Ihr noch den Überblick. Für Abwechslung sorgen jetzt mehr Schutzmissionen und wechselnde Witterung. Verbessert haben die Entwickler natürlich auch die Grafik: Komplexe Levelarchitektur und dynamische Kampfanimationen machen die Schlachten so aufregend, wie Ihr es Euch jahrelang erträumt habt. *oe*



PS2 Das dreh- und zoombare Schlachtfeld visualisiert Lauf- und Schussreichweite mit farbigen Feldern: Im transparenten Bereich leidet die Zielgenauigkeit.



PS2 Ihr bekämpft nicht nur Wanzer, auch Kanonen, Helikopter und Panzer.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Square-Enix, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Front Mission 4

Playstation 2



86% Spielspaß

Auch für Einsteiger: explosive Wanzergefechte mit tonnenweise Skills und Spezialausrüstung.

Ribbit King

Der Planet Hippitron, Heimat der skurrilen Animefigur Scooter, steht vor der Katastrophe: Der lebenswichtige 'Super Ribbinite'-Brennstoff geht zur Neige, und nur Ihr könnt etwas dagegen tun – indem Ihr zum Champion der schrägen Sportart 'Frolf' werdet.
Frolf ist eine denkbar ungewöhnliche Mischung aus dem wohlbekannten Golf und 'Hau den Frosch'. Als Spielgerät dient nämlich eine Art Hammer, mit der Ihr die Amphibien in Richtung Loch treibt. Abgerechnet wird nach einem 'Frog-In', doch nicht nur eine niedrige Schlagzahl bringt Punkte: Leitet Ihr den Frosch geschickt über die kunterbunten Spielbahnen, kassiert er Extrazähler. Findet sich z.B. eine Fliege in der Nähe, wird diese prompt verspeist, auch Trampolinhüpfer oder ein paar kräftige Paddler durch den See stocken Euer Guthaben auf. Wer sich besonders geschickt anstellt, führt seinen Hüpfer sogar zu noch erfolgsträchtigeren Combos – aber Vorsicht, einige Elemente in der Landschaft wie fiese Schlangen sorgen für Ärger und Minuszähler.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

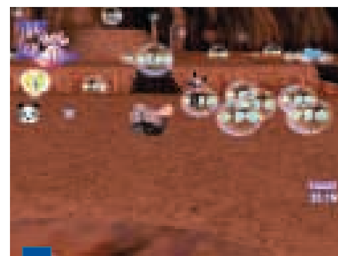
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Force F., Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Ribbit King

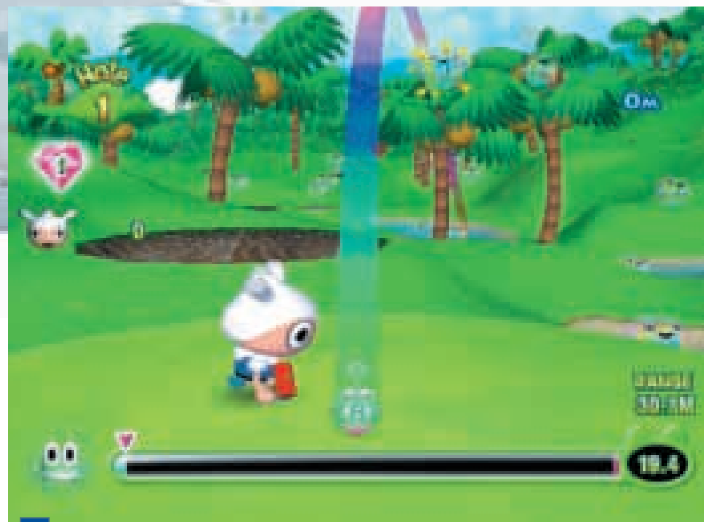


Playstation 2 – 51% Spielspaß

Eigentlich witzig-durchgeknallte Golf-Parodie, die mit nervigen Designmacken enttäuscht.



PS2 Wenn Euer Frosch eine Fliege sieht, verlängert er seine Sprünge.



PS2 Wohin des Weges? Direkt das Loch anzupielen, ist nicht immer ratsam. Nur wer Extrapunkte sammelt, hat in späteren Duellen eine Siegchance.

Neben freien Matches auf fünf Planeten tretet Ihr im Story-Modus gegen immer stärkere Gegner zu Duellen über vier Löcher an. Überraschungen sind nicht ausgeschlossen, denn am Ende der Runde gibt's einen Bonus für ein zufällig gewähltes Kriterium, das schon mal das Ergebnis umdrehen kann.
Technisch kocht "Ribbit King" auf Sparflamme, die gnadenlos bunten und bizarren Szenarien und Charaktere kommen mit wenigen Polygonen aus, versprühen aber dennoch eine Prise Drogenrausch-Charme. Steuerung und Spielablauf gestalten sich denkbar einfach, was an sich noch nicht so schlimm wäre – aber Ärgernisse wie das Zufallskriterium und vor allem der Zwang, sich jeden noch so öden Spielzug der CPU-Gegner ansehen zu müssen, geht rasch auf die Nerven. So wird aus der putzigen Golf-Alternative ein mühsames Geduldsspiel. *us*

COMING NOW...

in USA – JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Catwoman	Electronic Arts	Action	sicher
Crimson Tears	Capcom	Action-Adventure	sicher
Echo Night: Beyond	Agetec	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Galactic Wrestling	Bandai	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Karaoke Revolution Vol. 2	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
NCAA Football 2005	Electronic Arts	Sportspiel	unwahrscheinlich
Pure Pinball	XS Games	Flipper	unwahrscheinlich
Room Zoom	Jaleco	Rennspiel	unwahrscheinlich
Pokémon Box	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	sicher

in USA – AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Armored Core: Nexus	Agetec	Action	realistisch
Astro Boy	Sega	Action	realistisch
Growlanser Generations	Working Designs	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Hot Shots Golf Fore	Sony	Sportspiel	realistisch
Star Ocean: Till the End of Time	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	sicher
Headhunter: Redemption	Sega	Action-Adventure	sicher
Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
Street Racing Syndicate	Namco	Rennspiel	realistisch
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	sicher

in JAPAN – JULI

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
DJ Box	Sony	Musikspiel	sicher
Gradius 5	Konami	Action	sicher
Michigan	Spike	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Street Fighter 3: 3rd Strike	Capcom	Beat'em-Up	realistisch
Paper Mario 2	Nintendo	Rollenspiel	sicher
Rockman X Command Mission	Capcom	Action	realistisch

in JAPAN – AUGUST

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
King of Fighters: Max. Impact	SNK Playmore	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Rockman Power Battle Fighters	Capcom	Action	realistisch
Saiyuki Reload: Gunlock	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	realistisch
World Soccer Winning Eleven 8	Konami	Sportspiel	realistisch
Virtua Fighter Cyber Generation	Sega	Rollenspiel	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

DIE HIGHLIGHTS



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	neu
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime	94%	06/03
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



SingStar
Hochkarätige Titelwahl und edle Aufmachung – Sony liefert das perfekte Karaoke.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	SingStar	86%	06/04
2	EyeToy: Play	85%	09/03
3	Super Bust-A-Move 2	85%	12/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Super Bust-A-Move All Stars	85%	11/03
3	Bomberman Generation	80%	01/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: Vice City (dt.)
Rockstars bombastisches Verbrecherepos schlägt alle Rekorde.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	91%	01/03
2	Champions of Norrath	87%	05/04
3	True Crime: Streets of L.A.	87%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

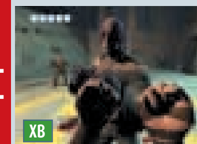
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Vendetta	87%	09/03
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



The Chronicles of Riddick: Escape...
Vivendis Lizenz-Action mit Vin Diesel setzt sich an die Spitze.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	James Bond 007: Nightfire	87%	01/03

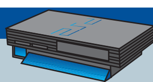
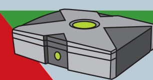
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	neu
2	Timesplitters 2	90%	11/02
3	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03

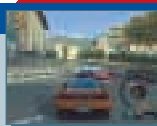
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen

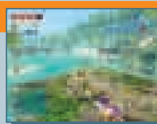




Grafik-Highlight

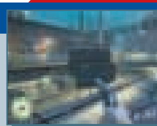
Gran Turismo 3

Hersteller: Sony
Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.

The Chronicles of Riddick: Escape...


Hersteller: Vivendi
Fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

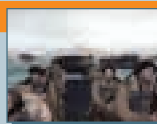
Starfox Adventures

Hersteller: Rare/Nintendo
Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Shadow Ops: Red Mercury


Hersteller: Atari
Dank direktionaler Geräusche und wuchtiger Bässe klingt die Ego-Ballerei wie ein Hollywood-Film zum Mitspielen.

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Das Top-Spiel


Super Mario Sunshine Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

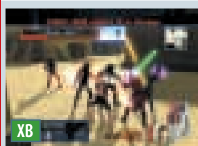
	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 2	90%	12/03
2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	88%	01/02
3	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	06/02
3	Voodoo Vince	77%	11/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	85%	11/02

Das Top-Spiel


Star Wars: Knights of the Old Republic Biowares erstes Konsolen-Rollenspiel schlägt voll ein.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
2	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04
3	Phantasy Star Online Episode 1&2	86%	08/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03
2	Phantasy Star Online Episide 1 & 2	85%	04/03
3	Final Fantasy Crystal Chronicles	83%	04/04

Das Top-Spiel


Pikmin Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

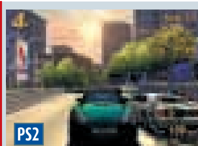
	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	**Disgaea: Hour of Darkness**	**86%**	neu
3	Theme Park World	84%	02/01

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims brechen aus	86%	01/04
2	**Full Spectrum Warrior**	**83%**	neu
3	Commandos 2	83%	11/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin	91%	07/02
2	Die Sims brechen aus	86%	01/04
3	Harvest Moon: A Wonderful Life	80%	05/04

Das Top-Spiel


Gran Turismo 3 A-spec Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Rennspiel

Playstation 2

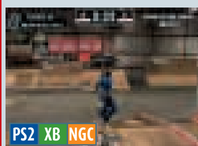
	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	Burnout 2: Point of Impact	87%	11/02

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Colin McRae Rally 04	90%	10/03
3	DTM Race Driver 2	89%	05/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Das Top-Spiel


Tony Hawk's Underground Die fünfte Episode der Skater-Saga bringt wieder frischen Wind.

Sportspiel

Playstation 2

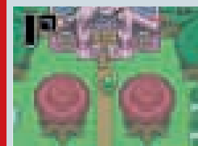
	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	NHL 2004	90%	12/03
3	Pro Evolution Soccer 3	90%	12/03

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Top Spin	90%	12/03
3	NHL 2004	90%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground	91%	01/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2004	90%	12/03

Das Top-Spiel

The Legend of Zelda: A Link to the Past Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island. Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	**Fire Emblem**	**90%**	neu
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
10	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
11	Pokémon Rubin & Saphir	86%	09/03
12	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
13	V-Rally 3	86%	09/02
14	Medal of Honor: Infiltrator	85%	03/04
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03

TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN IM JULI

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.


Nach mehreren Verschiebungen endlich fertig: Acclaim lässt die Soldaten aus "Combat Elite" los.


Hoffentlich spannender als die Formel-1-Saison: Bigbens PC-Umsetzung "Schumacher Kart World Tour".

Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	16. Juli 2004
Disgaea: Hour of Darkness	Koei	Strategie	1. Juli 2004
Formel Eins 2004	Sony	Rennspiel	21. Juli 2004
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Action-Adventure	9. Juli 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	8. Juli 2004
Samurai Jack	Sega	Action	9. Juli 2004
Schumacher Kart World T.	Bigben	Rennspiel	23. Juli 2004
Spider-Man 2	Activision	Action-Adventure	8. Juli 2004
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Action	7. Juli 2004

Xbox


Nächste Ausgabe endlich im Test: Microsoft greift mit "Sudeki" nach dem Rollenspiel-Thron.

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Combat Elite: WWII Paratroopers	Acclaim	Action	16. Juli 2004
Galleon	SCi	Action-Adventure	8. Juli 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	8. Juli 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Ego-Shooter	Juli 2004
Spider-Man 2	Activision	Action-Adventure	8. Juli 2004
Sudeki	Microsoft	Rollenspiel	30. Juli 2004

Gamecube


Eine der wenigen Cube-Veröffentlichungen im Juli: Activisions Kino-Adaption "Spider-Man 2".

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Samurai Jack	Sega	Action	9. Juli 2004
Spider-Man 2	Activision	Action-Adventure	8. Juli 2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Action-Adventure	22. Juli 2004

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	September 2004
Aquanox 2	Bigben	Action	Oktober 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	Oktober 2004
Blood Will Tell	Sega	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catan	Capcom	Strategie	3. Quartal 2004
Catwoman	Electronic Arts	Action	12. August 2004
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Colin McRae 2005	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	10. September 2004
Crimson Tears	Capcom	Action	September 2004
Dancing Stage Fusion	Konami	Geschicklichk.	Oktober 2004
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead Rush	Activision	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	Januar 2005
Devil May Cry 3	Capcom	Action	September 2004
DJ Decks & FX	Sony	Geschicklichk.	4. Quartal 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichk.	1. Quartal 2005
Enthusia	Konami	Rennspiel	2005
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Action-Adv.	September 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Getaway: Black Mon.	Sony	Action	Dezember 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
God of War	Sony	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Gradius V	Konami	Action	Oktober 2004
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004
GTA San Andreas	Take 2	Action	22. Oktober 2004
Headhunter: Redemp.	Sega	Action-Adv.	August 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jackie Chan Advent.	Sony	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Jak 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Juiced	Acclaim	Rennspiel	3. September 2004
Karaoke Stage	Konami	Geschicklichk.	September 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Killzone	Sony	Ego-Shooter	September 2004
King Arthur	Konami	Action	2005
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Kookabonga	Vivendi Universal	Geschicklichk.	September 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Action	September 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Monster Hunter	Capcom	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
Nanobreaker	Konami	Action	1. Quartal 2005
NARC	Midway	Action-Adv.	4. Quartal 2004
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	September 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
Neo Contra	Konami	Action	1. Quartal 2005
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adv.	Oktober 2004
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	September 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Resident Evil: Outbreak	Capcom	Action-Adv.	September 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	3. Quartal 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004

Rumble Roses	Konami	Sportspiel	1. Quartal 2005
Runaway	Bigben	Adventure	August 2004
Samurai Warriors	Electronic Arts	Action	3. Quartal 2004
Second Sight	Codemasters	Action-Adv.	September 2004
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	Oktober 2004
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adv.	Oktober 2004
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Jump'n'Run	Dezember 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Splinter Cell 3	Ubisoft	Action-Adv.	2005
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Ocean: Till the...	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	August 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adv.	September 2004
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters: Fut.P.	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
WRC 4	Sony	Rennspiel	4. Quartal 2004

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action-Adv.	September 2004
Area 51	Midway	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
B.C.	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Bard's Tale, The	Acclaim	Rollenspiel	Oktober 2004
Black 9	Majesco	Action	Dezember 2004
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Burnout 3	Electronic Arts	Rennspiel	September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catwoman	Electronic Arts	Action	12. August 2004
Chronicles of Riddick	Vivendi Universal	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal 2005
Colin McRae 2005	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal 2004
Conflict: Vietnam	SCi	Action	10. September 2004
Conker: Live&Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal 2005
Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Ego-Shooter	Dezember 2004
Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	4. Quartal 2004
Dead Rush	Activision	Action	2005
Dead to Rights 2	Namco	Action	4. Quartal 2004
Destroy All Humans!	THQ	Action	Januar 2005
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Dukes of Hazzard: Return of General Lee	Ubisoft	Rennspiel	Oktober 2004
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichk.	1. Quartal 2005
Fable	Microsoft	Rollenspiel	Oktober 2004
Fahrenheit	Vivendi Universal	Adventure	4. Quartal 2004
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Fight Club	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	Dezember 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Ghost Master	Empire	Strategie	September 2004
Ghost Recon 2	Ubisoft	Action	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Headhunter: Redemp.	Sega	Action-Adv.	August 2004
Herr der Ringe, Der: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	4. Quartal 2005
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Juiced	Acclaim	Rennspiel	3. September 2004
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Knight Rider 2	Davilex	Action	4. Quartal 2004
Last Job, The	Acclaim	Action	1. Quartal 2005
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal	Adventure	3. Quartal 2004
Men of Valor: Vietnam	Vivendi Universal	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Mercenaries	LucasArts	Action	3. Quartal 2004
Miami Vice	Davilex	Action	Oktober 2004
Mortal Kombat: Deception	Midway	Beat'em-Up	November 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NARC	Midway	Action-Adv.	4. Quartal 2004
NBA Ballers	Midway	Sportspiel	September 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Painkiller	Dreamcatcher	Action	15. November 2004
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Plague of Darkness	Namco	Action-Adv.	3. Quartal 2004
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	4. Quartal 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Pro Evolution Soccer	Konami	Sportspiel	4. Quartal 2004
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Action-Adv.	September 2004
Psyehonauts	TBA	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Rainbow Six 3: Black Arrow	Ubisoft	Ego-Shooter	19. August 2004
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	4. Quartal 2004
Red Star, The	Acclaim	Action	4. Quartal 2004
Richard Burns Rally	SCi	Rennspiel	3. Quartal 2004
Rocky Legends	Ubisoft	Sportspiel	4. Quartal 2004
Second Sight	Codemasters	Action-Adv.	September 2004
Silent Hill 4: The Room	Konami	Action-Adv.	Oktober 2004
Sniper Elite	MC2	Action	15. September 2004
Splinter Cell 3	Ubisoft	Action-Adv.	2005
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Action	Oktober 2004
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	1. Quartal 2005
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Novermber 2004
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	August 2004
Suffering, The	Midway	Action-Adv.	September 2004
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters: Fut.P.	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tron 2.0: Killer App	THQ	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Unreal Championship 2	Microsoft	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Vultures	CDV	Action	3. Quartal 2004
WWE Wrestlema. 21	THQ	Sportspiel	Februar 2005

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing	Nintendo	Simulation	24. September 2004
Call of Duty	Activision	Ego-Shooter	3. Quartal 2004
Catwoman	Electronic Arts	Action	12. August 2004
Donkey Konga	Nintendo	Geschicklichk.	15. Oktober 2004
FIFA 2005	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober 2004
Future Tactics	Jowood	Strategie	Oktober 2004
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Goldeneye: Rogue A.	Electronic Arts	Ego-Shooter	4. Quartal 2004
Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Legend of Zelda, The	Nintendo	Action-Adv.	2005
Legend of Zelda, The: Four Swords	Nintendo	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichk.	4. Quartal 2004
Mario Tennis	Nintendo	Sportspiel	4. Quartal 2004
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Movies, The	Activision	Strategie	4. Quartal 2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	Dezember 2004
NHL 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Paper Mario	Nintendo	Rollenspiel	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	4. Quartal 2004
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	9. Oktober 2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adv.	1. Quartal 2005
Spongebob:The Movie	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Star Fox 2	Nintendo	Action	1. Quartal 2005
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Tak 2: Staff of Dreams	THQ	Jump'n'Run	März 2005
Tales of Symphonia	Namco	Rollenspiel	4. Quartal 2004
Terminator 3: Redemption	Atari	Action	1. September 2004
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Sportspiel	November 2004
Timesplitters 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Unglaublichen, Die	THQ	Jump'n'Run	November 2004
Urbz, The	Electronic Arts	Simulation	4. Quartal 2004
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. Quartal 2005
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adv.	4. Quartal 2004
Wario Ware Inc.	Nintendo	Geschick.	3. September 2004

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	SingStar	Sony
2.	Final Fantasy X-2	Square-Enix
3.	Gran Turismo 4 Prologue	Sony
4.	Harry Potter und d. Gefangene..	Electronic Arts
5.	UEFA Euro 2004	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Ninja Gaiden	Tecmo
2.	RalliSport Challenge 2	Microsoft
3.	DTM Race Driver 2	Codemasters
4.	Thief: Deadly Shadows	Eidos
5.	Red Dead Revolver	Take 2

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Colosseum	Nintendo
2.	Metal Gear Solid: Twin Snakes	Konami
3.	Mario Party 5	Nintendo
4.	Harry Potter und d. Gefangene..	Electronic Arts
5.	Harvest Moon: A Wonderful L.	Ubisoft

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
2.	Harry Potter und d. Gefangene..	Electronic Arts
3.	Harvest Moon: Friends o. Mineral..	Ubisoft
4.	Yu-Gi-Oh! World Champ. 2004	Konami
5.	Legend of Zelda: A Link to the..	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Pikmin 2	Nintendo	NGC
2.	Derby Stallion 04	Enterbrain	PS2
3.	Kirby Star: Great Labyrinth..	Nintendo	GBA
4.	Famicom: Super Mario Bros	Nintendo	GBA
5.	Pokémon Fire Red & Leaf G.	Nintendo	GBA
6.	Dragon Quest 5	Square-Enix	PS2
7.	Kunnikuman Generations	Bandai	PS2
8.	Rockman Zero 3	Capcom	GBA
9.	Mario Golf GBA Tour	Nintendo	GBA
10.	Famicom: Ice Climber	Capcom	GBA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Harry Potter und der Gef.	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
2.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
3.	Legend of Zelda: 4 Sw.	Nintendo	NGC
4.	Shrek 2	Activision	PS2, Xbox, NGC
5.	Legend of Zelda	Nintendo	GBA
6.	Splinter Cell Pandora T.	Ubisoft	PS2, Xbox
7.	Full Spectrum Warrior	THQ	Xbox
8.	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
9.	Chronicles of Riddick	Vivendi	Xbox
10.	Super Mario Bros.	Nintendo	GBA

BACK ISSUES
FOR SALE

nur 2,50 €

Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung? Bestellt Euch jetzt die fehlenden Ausgaben nach!

Pro Heft für nur 2,50 Euro inkl. Versand!



11/02 12/02



1/03 2/03 3/03 4/03 5/03 6/03



7/03 8/03 9/03



10/03 11/03 12/03

1/04 2/04 3/04

BACK ISSUES für 2,50€

NACHBESTELLADRESSE:

CYBERMEDIA GMBH
BESTELL-SERVICE
WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

○ ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 2,50 €
DEN BETRAG LEGE ICH IN BAR ODER BRIEFMARKEN BEI

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

○ 10/98 ○ 3/01 ○ 4/01 ○ 5/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01 ○ 9/01 ○ 10/01 ○ 11/01 ○ 12/01

○ 1/02 ○ 2/02 ○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02 ○ 8/02 ○ 9/02 ○ 10/02 ○ 11/02 ○ 12/02

○ 1/03 ○ 2/03 ○ 3/03 ○ 4/03 ○ 5/03 ○ 6/03 ○ 7/03 ○ 8/03 ○ 9/03 ○ 10/03 ○ 11/03

○ 12/03 ○ 1/04 ○ 2/04 ○ 3/04 ○ 4/04 ○ 5/04 ○ 6/04 ○ 7/04

Im Internet unter www.maniac.de

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

So werten die Experten



Raphael Fiore

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Athens 2004	Playstation 2
Die Sims brechen aus	N-Gage QD
Zelda: Four Swords Adventure	Gamecube

sieht zurzeit: Fußball-EM (Favorit: England)

hört zurzeit: Kool Savas – Goes Hollywood

Thorsten Küchler

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Chronicles of Riddick	Xbox
Killzone	Playstation 2
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Xbox

sieht zurzeit: Coupling – Season 4 (TV)

hört zurzeit: Hughes Turner Project – Live in Japan

Oliver Schultes

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Athens 2004	Playstation 2
Chronicles of Riddick	Xbox
Zelda: Four Swords Adventure	Gamecube

sieht zurzeit: Fußball-EM (TV)

hört zurzeit: Velvet Revolver – Contraband

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Burnout 3	Playstation 2
RPM Tuning	Playstation 2
Second Sight	Xbox

sieht zurzeit: Dead Like Me – Season 1 (DVD)

hört zurzeit: Alias-Soundtrack

Thomas Stuchlik

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Obscure	Playstation 2
Richard Burns Rally	Xbox
Silent Hill 4: The Room	Playstation 2

sieht zurzeit: Babylon 5 – Season 4 (DVD)

hört zurzeit: die letzten Klänge des Metallica-Konzerts

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick ✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround ✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
- langweiliger Soundtrack
- automatische Kamera nicht ausgereift
- zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!



The Chronicles of Riddick Escape from Butcher Bay



XB Ein Fest für Hip-Hop-Hasser: Im Verlauf Eurer Flucht muss auch der ebenso tyrannische wie großmäulige Gefängnisaufseher Abbott dran glauben – als Vorlage für den Polygon-Bösewicht diente der bekannte Rapper Xzibit.



XB Riddick macht auf Klempner: Wer sich nicht mit bloßen Fäusten verteidigen will, greift zum Eisenrohr – gleich gibt's Gesichtsgulasch!



XB Unauffällig: Abgemurkste Feinde zerrt Ihr flugs in dunkle Ecken.

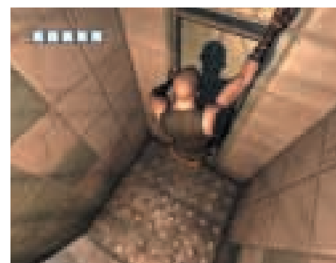
Wie sich die Zeiten ändern: Stachen frühere Film-Versoftungen höchstens durch miese Qualität hervor, generiert der Handel mit Lizenzen inzwischen regelmäßig hochwertige Software. Besonders Electronic Arts führt die alte Binsenweisheit 'Spiel zum Streifen? Flucht ergreifen' regelmäßig ad absurdum – wie "Der Herr der Ringe" oder "James Bond 007" eindrucksvoll beweisen.
Von genannten Erfolgstiteln angestachelt, wagt sich nun ausgerechnet Vin Diesel an die Produktion virtueller Abenteuer: Der schauspielernde Bizeps bzw. seine Firma Tigon Studios verbündete sich mit Starbreeze (u.a. "Enclave"), um eine Xbox-Schießerei aus der Taufe zu heben. Das Ergebnis dieser kuriosen Partnerschaft hört auf den ellenlangen Namen "The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" und kann sich – soviel sei verraten – mehr als sehen lassen.

Am Anfang war der Knast

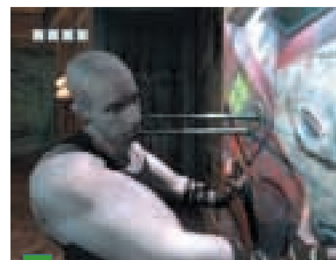
Um etwaige Konfusion zu vermeiden: Das Spiel trägt zwar den Namen des bald anlaufenden SciFi-Films, erzählt aber die Vorgeschichte vom Serien-Erstling "Pitch Black" – quasi das Prequel zum Prequel. Ihr versteht nur Bahnhof? Macht nichts, denn die Story lässt sich auch ohne Kinokenntnisse begreifen: Der intergalaktische Antiheld Richard B. Riddick landet in den Händen fieser Kopfgeldjäger und wird nach Butcher Bay verschleppt. Die Hightech-Haftanstalt steht unter der Leitung eines irren Oberaufsehers (zu erkennen am französischen Dialekt) und gilt als absolut sicher.
Doch spätestens seit Alcatraz wissen wir, dass solche Reputation ins Reich der Fabel gehört. Ergo macht sich Euer digitaler Diesel auf, seinem Schicksal als Knastbruder zu entkommen. Die folgende Flucht unterteilt sich in 36 Abschnitte, an deren Ende jeweils automatisch gespeichert wird. Trotz der etwas limitierten Prämisse erwarten Euch abwechslungsreiche Schauplätze: Entkommt aus dem schmierigen Zellentrakt, sucht im Untergrund nach einem Weg in die Freiheit und stattet den Wärter-Quartieren einen Besuch ab – der Showdown findet schließlich am obligatorischen Weltraumhafen statt. Doch bis dahin warten unzählige Zwischenziele auf Euren Muskelmann. In der Tat erinnert der offene Spielverlauf an den Genre-Hybriden "Deus Ex: Invisible War": So plaudert Ihr oftmals mit anderen Sträflingen, die Euch lukrative Nebenaufträge à la 'Finde meine Drogen' ans Herz legen. Den auf diese Weise verdienten Schotter steckt Mister Rid-



XB Wer andere mit Waffen bedroht, muss oft selbst dran glauben: Drückt Ihr im rechten Moment auf die Schultertaste, dreht Riddick den Spieß bzw. die Wumme seines Widersachers um und drückt eiskalt ab – der Schuss geht dann nach hinten los!







XB Der digitale Vin Diesel lässt sich kaum vom Original unterscheiden.

dick wiederum in Zigaretten (siehe Extrakasten) und Schlagwerkzeuge.

Solo mit zwei Fäusten

Letztere gehören hier zum guten Ton, denn im Bau gilt das Recht des Stärkeren. Egal ob Ihr zu Ringkämpfen antretet, sadistische Wärter verbeult oder feindlichen Gangs eine Lektion erteilt – sämtliche Kloppereien finden in Ego-Ansicht statt. Als Prügelgehilfen dienen unterdessen die beiden Schultertasten: Auf Knopfdruck geht Euer Glatzkopf in Deckung, blockt ankommende Schwinger und verteilt seinerseits krachende Kinnhaken. Schießwütige Xbox-Besitzer müssen angesichts der häufigen Prügel-Intermezzi jedoch nicht verzagen – Riddick hantiert im späteren Verlauf auch mit dicken Wummen. Nachdem Ihr den DNA-Schutz der Wächter-Knarren via Computer umgangen habt, mutiert das Knastdrama nämlich urplötzlich zum reinrassigen Shooter. Allerdings beschränkt sich die Waffen-Palette auf wenige, aber dafür umso wuchtigere Bleispritzen: Mit Pistole, Maschinengewehr und Schrotflinte setzt Ihr Euch zur Wehr. Blinde Offensivtaktik führt jedoch zumeist ins Verderben, denn die Wachmannschaft fährt schweres Geschütz auf – spätestens bei gepanzerten Robotern solltet Ihr schnell den Rückzug antreten. Bloß gut, dass in Eurem Alter Ego ein kleiner Schleichprofi schlummert: Fast wie "Splinter Cell"-Kollege Sam Fisher versteckt sich Herr Riddick an schattigen Plätzen und lauert seinen

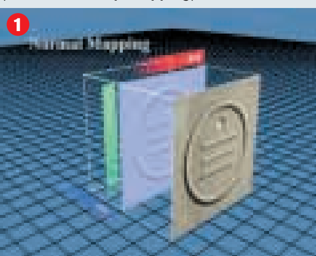
▪ ▪ ▪ Ein Wunderwerk der Technik ▪ ▪ ▪

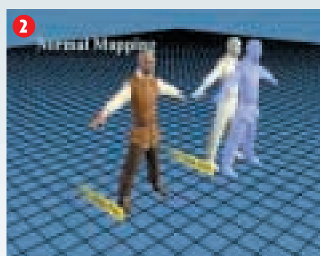
Wie "The Chronicles of Riddick" in neue Grafik-Dimensionen vorstößt

Bereits die Mittelalter-Hackerei "Enclave" bewies, dass Starbreeze zu den grafisch versiertesten Entwickler-Studios zählt. Zwei Jahre später setzen die Schweden noch einen drauf: "The Chronicles of Riddick" ist unsere neue, konsolenübergeifende Grafik-Referenz. Hinter dem Augenschmaus steckt eine zukunftsweisende Technik, die wir Euch im Folgenden eingehend vorstellen.

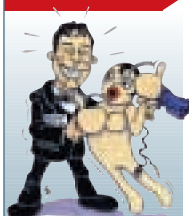
Normal Mapping

Dieser so trivial klingende Ausdruck beschreibt den letzten Schrei in Sachen Texturierung: Statt (wie beim Bump Mapping) nur Höheninformationen in eine Bitmap-Tapete einzubetten, werden auch entsprechende Farb-Parameter gespeichert (1). Was an sich unspektakulär klingt, sorgt im fertigen Spiel für offene Münder: Details wie Furchen oder Ritzen reagieren dank Normal Mapping nämlich korrekt auf Lichteinstrahlung – die Illusion einer plastischen, glaubwürdigen Welt ist perfekt.
Auch die Charaktere profitieren von solchen Tricks: Figuren mit hunderttausenden Polygonen werden einfach per 'Normal Map' eingedampft (2). Heraus kommen optisch ebenbürtige Modelle, die nur aus 1.500 Vielecken bestehen – alle Details stecken nun in der Textur.

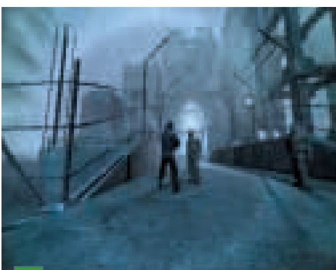
1


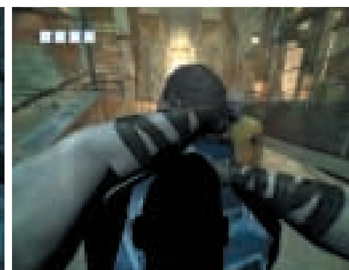
2


Thorsten Küchler



Liebe Starbreeze Studios! Hiermit möchte ich mich in aller Form für meine Skepsis entschuldigen. Wer hätte gedacht, dass Sie nach den mauen Hackereien "Enclave" und "Knights of the Temple" urplötzlich einen modernen Shooter-Hit abliefern. Tatsächlich hängt "Riddick" vor allem grafisch die Messlatte für Möchtegern-Referenzen wie "Doom 3" enorm hoch: Brillante Texturen und fast schon lebensechte Charaktere küren die Lizenz-Versoftung zum bislang schönsten Videospiel – daran ändert auch das mitunter starke Kantenflimmern nichts. Weitere Gratulationen gibt's für die makellose Präsentation: Vom faszinierenden Würfelmenü bis zum Original-Gebrabbel des täuschend echten Polygon-Diesel passt hier einfach alles. Umso erstaunlicher, dass diese Hochglanz-Verpackung einen ebenso nahrhaften Kern enthält: Ob packende Schleich-Passagen, furiose Baller-Orgien oder atmosphärische Adventure-Elemente – "Escape from Butcher Bay" verquirlt all diese Zutaten zu einem köstlichen Action-Potpourri. Somit verbleibe ich mit der Hoffnung auf einen umfangreicheren Nachfolger und wünsche alles Gute für die Zukunft. Mit freundlichen Grüßen, Ihr Thorsten Küchler.





XB Ein Muskelpaket auf Sam Fishers Spuren: Kauert Riddick im Schatten, so färbt sich der Bildschirm blau (links). Jetzt könnt Ihr für Nackenschmerzen sorgen (rechts).



XB Grusel-Intermezzi: Die Katakomben von Butcher Bay beherbergen Zombies – viel Spaß mit Eurer Schrotflinte!



XB Die Qual der Wahl: Packt Riddick einen Wachmann von hinten, stehen zwei Überrumpel-Varianten zur Wahl. Entweder entscheidet Ihr Euch für den schnellen (aber auch lauten) Genickbruch oder Ihr würgt Euer Opfer lautlos in den Schlaf.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 · Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox August
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Starbreeze, Schweden
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vup-interactive.de

Pro
+ überragende Next-Generation-Optik
+ enorm abwechslungsreiche Aufträge
+ konkurrenzlos schicke Präsentation
+ sinnvoll eingebaute Adventure-Elemente
+ packende Schleichpassagen

Contra
– teils heftiges Kantenflimmern

Alternativen:

PS2	**Deus Ex** (87%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**Deus Ex: Invisible War** (85%, MAN!AC 04/04)
NGC	**Metroid Prime** (94%, MAN!AC 04/03)

The Chronicles of Riddick

Xbox
Grafik 93 %
Sound 85 %
90% Spielspaß

Spielspaß-Sensation: Vin Diesels Xbox-Trip steckt voller Spannung und famoser Technik – Pflichtkauf!

Opfern auf. Weil die Entwickler bewusst auf störende Anzeigen verzichten, müsst Ihr auf die Farbe des Bildes achten: Ein bläulicher Filter gibt an, dass sich Euer Desperado vollständig im Dunkeln befindet. Nur aus derart verhüllender Position gelingen lautlose Stealth-Manöver: Nähert Euch einem Widersacher unbemerkt, packt den Kerl hinterrücks und schickt ihn schließlich per Würgegriff ins Land der Träume – rabiate Naturen lassen bei dieser Gelegenheit gleich einen Genickbrecher vom Stapel.

Der Fürst der Dunkelheit

Zur Hälfte der Gefängnis-Expedition erhält Euer polygonaler Vin Diesel sein aus dem "Pitch Black"-Streifen bekanntes Markenzeichen: Per 'Eye Shine' könnt Ihr fortan auch in tiefster Dunkelheit sehen. Die jederzeit zuschaltbare Nachtsicht verschafft Euch besonders in den Waschräumen des Wächterpersonals unschätzbare Vorteile: Knipst Ihr das Licht aus, tappen Eure Opponenten sprichwörtlich im Dunkeln – eine äußerst befriedigende Situation. Wer trotz aller Vorsichtsmaßnahmen mal ins Kreuzfeuer gerät, rennt schleunigst zur nächsten Heilstation. Dort lässt sich nicht nur angekratzte Energie wieder aufladen, sondern auch das imposante Polygon-Modell des Helden betrachten. Apropos betrachten: Obwohl das Spiel vorwiegend in der Ich-Perspektive verharrt, schwingt die Kamera bei allen Kletter-Passagen zurück und gewährt einen Blick aufs breite Kreuz von Vin Diesel. Dieser Wechsel hat jedoch nichts mit der Eitelkeit des Hauptdarstellers zu tun. Vielmehr könnt Ihr so besser Abstände einschätzen bzw. Euch auf einen Bösewicht fallen lassen – das schmerzt! *tk*

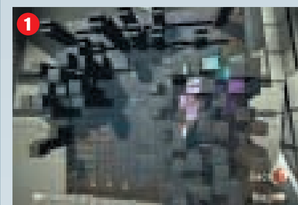


XB Cockpit des Todes: Gegen Ende des Abenteuers besteigt Euer SciFi-Häftling einen Kampfroboter und lässt anrückende Feinde im Kugelhagel untergehen.

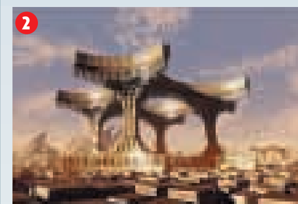
Rauchen ist gesund?

Die freispielbaren Extras von "Riddick"

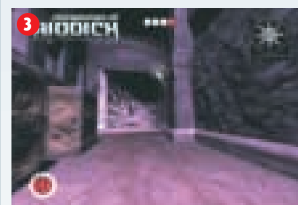
Jäger und Sammler aufgepasst: Analog zur Knastthematik sucht Ihr in "The Chronicles of Riddick" nach versteckten Zigarettenschachteln – die Glimmstengel schalten nämlich Extras frei. Wer fleißig Kippen aufklaubt, gelangt übers exzellent animierte



Würfelmenü (1) an folgende Boni:
Artworks: Betrachtet Konzeptzeichnungen der Entwickler und wundert Euch über deren horrenden Detailgrad (2).
Infos zum Film: Kinogänger freuen sich über einen kurzen Trailer zum kommenden "Riddick"-Streifen, Studien des Set-Designs sowie diverse Szenenbilder.



Prototypen: Unter diesem Menüpunkt verbergen sich die interessantesten Zusätze. Hier dürft Ihr Euch frühe Versionen des Spiels (3) zu Gemüte führen – von abstrakten Demos bis hin zur ersten Alpha-Fassung. Schade bloß, dass sämtliche Prototypen nur als Video vorliegen – spielbare Abschnitte wären noch spannender gewesen.





MAN!AC

extended

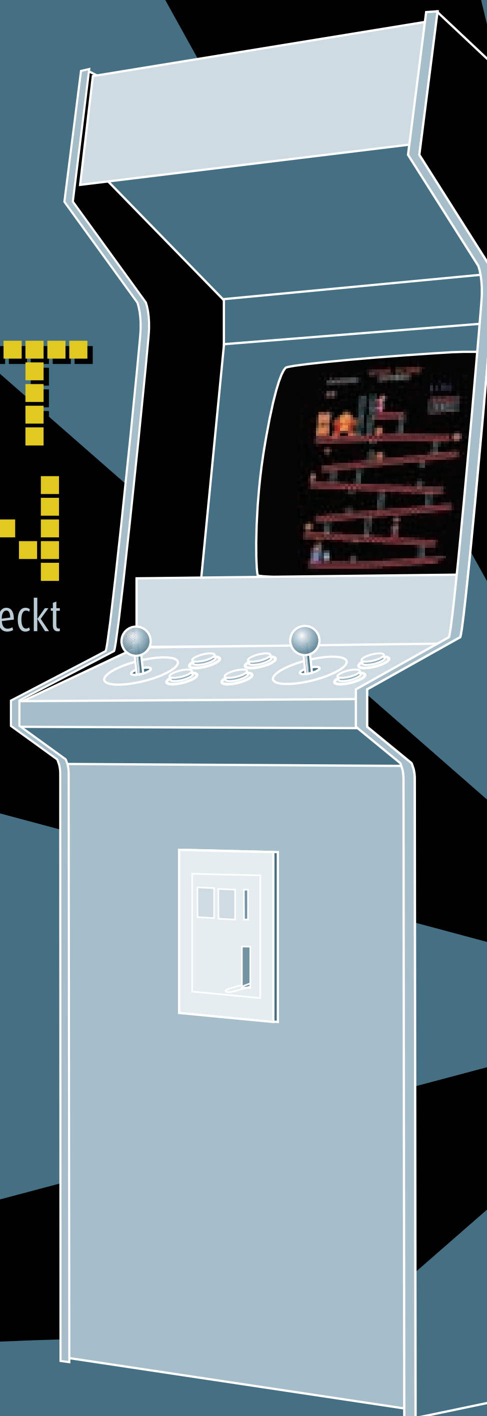
GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Keiji Inafune **Features:** Insert Coin, Abseits **Next Level:** Render Ware **Web-Tipp:** Arcade-Automaten aus Pappe **Retro:** CBS Colecovision, Vergessene Perspektive **Retro-Anzeige:** Real Sports Fußball

Heft im Heft

INSERT COIN

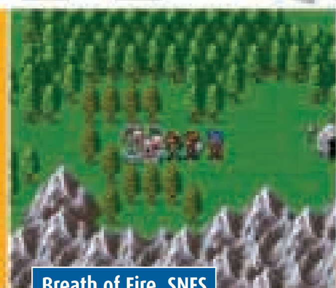
Heimspiel: Arcade-Automaten neu entdeckt

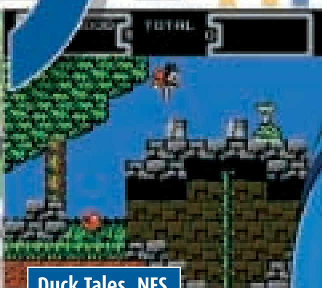


Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



Keiji Inafune


Breath of Fire, SNES


Duck Tales, NES



CAPCOM

BLAUMANN ODER SAMURAI? MAN!AC IM DIALOG MIT DEM ERFINDER VON "MEGAMAN" UND "ONIMUSHA".

Keiji Inafune über "Onimusha"

MAN!AC: Erzählen Sie uns etwas über die Entstehungsgeschichte der "Onimusha"-Reihe. Wie kam es zur Entwicklung des Action-Hits?

Keiji Inafune: Die eigentliche Idee stammt aus der Chefetage von Capcom. Nach dem Erfolg von "Resident Evil" sollte ein weiterer Titel mit der bereits bewährten Engine entstehen. Allerdings musste sich das neue Spiel natürlich von "Resident Evil" abheben, um nicht als billiges Plagiat zu enden. Weil ich zudem ein großer Fan des japanischen Regisseurs Akira Kurosawa (u.a. "Die sieben Samurai") bin, wollte ich unbedingt dessen Samurai-Thematik als Inspiration verwenden. So kam es zu "Onimusha".

MAN!AC: Ursprünglich war der erste Teil von "Onimusha" als PSone-Titel geplant. Wie und warum kam es schließlich zum Wechsel auf die PS2?

Keiji Inafune: Tatsächlich hörte das Spiel lange Zeit auf den Namen "Wartime: Resident Evil" und sollte nur für die PSone erscheinen. Als wir gerade 50 Prozent der Entwicklung hinter uns hatten, stellte Sony seine nächste Hardware-Generation vor. Daraufhin entbrannte zwischen mir und meinen Kollegen eine äußerst heftige Diskussion über die Zukunft von "Onimusha". Sollten wir im PSone-Lager bleiben oder lieber das Risiko und die höheren Kosten einer PS2-Entwicklung auf uns nehmen? Ich entschied mich schließlich für den riskanteren Weg!

MAN!AC: In der "Onimusha"-Reihe verwendeten Sie stets reale Schauspieler als Vorbild für die Hauptcharaktere. Was sprach gegen fiktive Polygon-Gestalten?

Keiji Inafune: Viele Menschen denken, das Samurai-Zeitalter sei in japanischen Gefilden überaus beliebt – die Wahrheit sieht leider anders aus! Um also auch junge Videospieler von der altertümlichen Thematik zu überzeugen, brauchte ich einen Köder. So kam mir die Idee, den besonders bei jugendlichen Japanern sehr beliebten Takeshi Kaneshiro fürs erste "Onimusha" zu digitalisieren bzw. als Hauptcharakter zu verwenden.

MAN!AC: Im zweiten Teil der Serie kam ein Polygon-Modell des damals bereits toten Mimen Yusaku Matsuda zum Einsatz. Hatte Sie da keine moralischen Bedenken?

Keiji Inafune: Doch sicher, aber die Familie von Yusaku Matsuda war über alles informiert und gab ihre ausdrückliche Zustimmung. Ruyhei Matsuda, der Sohn des Verstorbenen, ist übrigens ebenfalls ein Schauspieler und großer Videospiel-Fan. Er agierte später sogar in einem "Onimusha"-Werbespot, der in Japan ausgestrahlt wurde.

MAN!AC: Es kursieren Gerüchte, dass David Hasselhoff als Hauptcharakter von "Onimusha 3" im Gespräch war. Stimmt diese kuriose Geschichte?

Keiji Inafune: Dieser Quatsch stammt aus einem Interview, in dem ich schlicht falsch zitiert wurde. Man hatte mich nach meinen TV-Vorlieben gefragt, woraufhin ich erwähnte, ein

Steckbrief

Name:	Keiji Inafune
Alter:	39 Jahre
Position:	General Manager R&D Production Studio 2

Softographie (Auswahl)

Megaman
NES, 1987

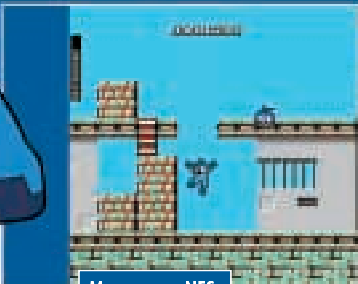
Duck Tales
NES, 1990

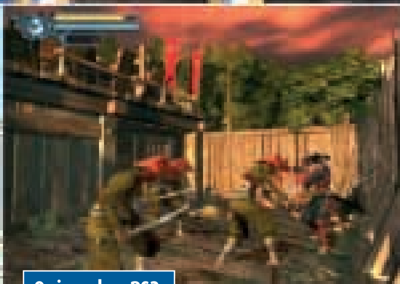
Breath of Fire
SNES, 1993

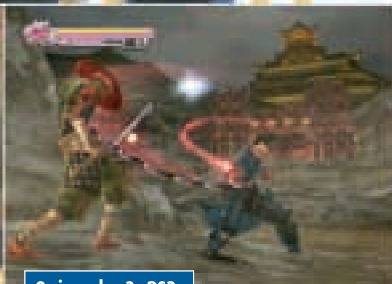
Onimusha 1-3
PS2, Xbox, 2001-2004

Onimusha: Blade Warriors
PS2, 2004




Megaman, NES


Onimusha, PS2


Onimusha 3, PS2

großer Fan der Fernsehserie "Knight Rider" zu sein. Können Sie sich etwa David Hasselhoff als Samurai-Krieger vorstellen? Dieses Missverständnis rührte wohl auch daher, dass wir ursprünglich New York statt Paris als Schauplatz im "Onimusha 3"-Konzept hatten.

MAN!AC: Nun die Frage aller Fragen für jeden "Onimusha"-Fan: Endet die Reihe tatsächlich mit dem dritten Teil? Am Ende des Spiels gibt es immerhin deutliche Hinweise auf eine weitere Fortsetzung.

Keiji Inafune: Wie ich bereits in verschiedenen Interviews sagte, war "Onimusha" von Beginn an als Trilogie geplant. Nun ist die Handlung um Nobunaga und seine Machenschaften abgeschlossen. Nichtsdestotrotz gibt es noch weitere Geschichten aus dem "Onimusha"-Universum, die ich gerne erzählen würde. Sagen wir es mal so: Wenn sich "Onimusha 3" gut verkauft, könnte was kommen (lacht).

Keiji Inafune über "Shadow of Rome" und den Westmarkt

MAN!AC: Sowohl "Onimusha" als auch Ihr aktuelles Projekt "Shadow of Rome" vermischen Historie mit Fiktion. Gehört die Menschheitsgeschichte zu Ihren privaten Hobbys?

Keiji Inafune: Ja, da liegen Sie richtig. Bereits in der Schule war ich sehr interessiert an diesen Dingen – vielleicht auch deshalb, weil meine Noten im Fach Geschichte immer recht gut waren. Etwas über die Vergangenheit der Menschheit zu erfahren, ist doch unheimlich spannend! Mit meinen Action-Titeln habe ich nun die Chance, junge Leute quasi auf spielerische Weise an solch wichtige Themen heran zuführen.

MAN!AC: "Shadow of Rome" soll laut Aussagen von Capcom besonders den westlichen Markt ansprechen. Was macht einen Titel aus, der den europäischen wie amerikanischen Geschmack trifft?

Keiji Inafune: Um ehrlich zu sein, kann ich die westlichen Geschmäcker wohl niemals wirklich verstehen. Dennoch glauben wir von Capcom an unsere Fähigkeit, jeden Zocker – egal welcher Herkunft – zu begeistern. Die japanischen Entwickler stehen vor einem wichtigen Lernprozess: Wir dürfen nicht in unserem eigenen Saft schmoren, sondern müssen neue Herausforderungen suchen. Ein gutes Beispiel hierfür sind Steuerungs-Vorlieben: Während westliche Spieler (wie etwa in Ego-Shootern) gerne mit den Analogsticks hantieren, mögen Japaner lieber einfache Kontrollen per Digikreuz.

Keiji Inafune über "Megaman"

MAN!AC: Wie kam es zur Entwicklung von "Megaman"?

Keiji Inafune: Ich stieß als Grafikdesigner zu dem bereits laufenden Projekt. Die eigentliche Kreation des Hauptcharakters lag jedoch nicht in meinen Händen. Dafür war ich maßgeblich am Konzept der Spielmechanik beteiligt. Zur damaligen Zeit gab es nur starke Action-Spiele mit langweiligem Protagonisten oder langweilige Action-Spiele mit starkem Protagonisten. Diese Logik wollte mir nicht einleuchten und so entstand das erste "Megaman".

MAN!AC: In Japan kennt man den "Megaman" nur unter seinem ursprünglichen Titel "Rockman". Warum die Namensänderung?

Keiji Inafune: Der Name "Rockman" kommt von meiner großen Liebe zum Rock'n'Roll. Unsere US-Niederlassung war jedoch mit diesem Spieltitel überhaupt nicht zufrieden: Amerikanische Menschen würden dabei an einen Superhelden aus Felsbrocken denken, hieß es. Also schlug man mir "Megaman" als Ersatz vor, was ich schließlich trotz großer Bedenken akzeptierte – glücklich bin ich damit aber nicht.

Keiji Inafune über den Hardware-Markt und "Halo"

MAN!AC: Was halten Sie von den beiden kommenden Handheld-Wundern Nintendo DS und Sony PSP?

Keiji Inafune: Der DS gefällt mir sehr gut. Das Gerät besitzt dank Doppelbildschirm und Touchpad enorme Möglichkeiten. Momentan arbeiten wir an einer "Megaman"-Episode für den DS. Auch Sonys PSP ist eine äußerst attraktive Hardware, weil sie tatsächlich Grafiken auf PS2-Niveau darstellen kann – nicht umsonst werkeln unsere Kollegen gerade an einem "Devil May Cry"-Ableger für die PSP.

MAN!AC: Xbox 2, Gamecube 2 und PS3 werfen bereits ihre Schatten voraus. Welcher Hardware-Hersteller macht das Next-Generation-Rennen?

Keiji Inafune: Schwer zu sagen. Die Entwicklungskosten von Software werden mit der nächsten Konsolen-Generation sprunghaft ansteigen. Nur wer seine finanziellen Mittel bündelt bzw. herausragende Spielkonzepte entwirft, kann sich von der Konkurrenz abheben.

MAN!AC: Vor welchen Konkurrenztiteln ziehen sie den Hut?

Keiji Inafune: Da ich "Halo" als mein Lieblingsspiel bezeichne, freue ich mich riesig auf "Halo 2". Was ich gerne machen würde? "Halo 3" natürlich!

▼ Düstere Gewölbe und leuchtende Screens: Dies ist keine Spielhöllenszene, so leben MAN!ACs zu Hause.

Arcadesticks sind von gestern, heute kaufen sich viele Spieler gleich einen kompletten Automaten: Die Spielhölle für daheim kostet oft weniger als ein Game Boy – sie braucht nur mehr Platz!



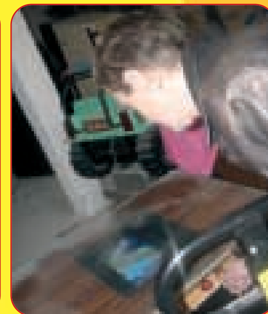
>>> Wer schon vor 20 Jahren auf Zehenspitzen die Spielautomaten in Freibad und Kneipe belagerte und neidisch die Abschüsse der 'großen Zocker' bestaunte, denkt mit Wehmut an die rustikalen Daddelkisten. Oder besucht Ihr gar heute noch Spielhöllen, um Freunde zu einer Runde "Tekken 4" oder "Sega Rally" zu fordern? Dann wisst Ihr, dass Zerren an wuchtigen Controllern und Hämmern auf fette Buttons oft ein spektakuläreres Spielgefühl vermittelt als ein Joypad. Heute sind Spielautomaten kein unerschwinglicher Luxus mehr, sondern oft günstiger als eine aktuelle Konsole: Ein komplettes Standgehäuse samt Spiel gibt's schon ab 60 Euro, Platinen zum Wechseln ab zehn Euro für Oldies und 40 bis 300 Euro für Titel aus den 90er-Jahren. Solche Preisen erwecken in manchem Zocker Kindheitsträume: Was für die älteren Spieler der Hobbykeller mit Billard-Tisch und Minibar war, wird für unsere Zeitgenossen die eigene Spielhölle – zumindest die MAN!ACs sind bereits fleißig am Sammeln und Basteln. So unkompliziert wie eine Konsole handhabt sich ein Automat allerdings nicht, schließlich sollten einst nur geschulte Service-Techniker Spielwechsel und -einstellungen vornehmen. Wir beraten Euch beim Einkauf und verraten die wichtigsten Tipps und Kniffe.

Der Traum-Automat

Als erstes solltet Ihr Euch überlegen, was für ein Gerät Ihr überhaupt haben wollt: Sammler bevorzugen Spiele mit Originalgehäuse, also mit entsprechender Lackierung, beleuchtetem Logo und je nach Exemplar auch mit Spezialcontrollern – etwa Segas "Out Run"-Lenker oder Midways "Sea Wolf"-Periskop. Diese Automaten sehen schick aus, eignen sich aber oft nur für das eine Spiel. Die Alternative sind schwarze oder holzfarbene Standardgeräte: Sie sind mit vielen Automatenspielen kompatibel, denn sie besitzen einen drehbaren Monitor (horizontal und vertikal), mehrere Sticks und dazu meist je drei Buttons. In manche Gehäuse lassen sich sogar bis zu vier Titel gleichzeitig einbauen, gewechselt wird per Schalter.

Insert Coin



▲ Auch keine Spielhölle, sondern ein Räumungsverkauf beim Aufsteller: Solche Gelegenheiten sind ein Glücksfall für Schnäppchenjäger.

▲ In den hintersten Winkeln der Händlerhallen entdeckt Ihr wahre Schätze, günstige Multigehäuse und kistenweise Spielplatinen.

◄ Vor Ort könnt Ihr die Funktion von Automaten ausprobieren, hier ein Cocktail-Tisch.



▲ Das ist eine Jamma-Schnittstelle: Bastler beschriften den Stecker mit 'oben' oder 'top', um ihn nicht verkehrt herum an die Platine zu stecken.

Ein Sonderfall sind die Cocktail-Tische, unter deren Glasplatte ein Monitor eingesetzt ist: Diese Modelle benötigen zwar mehr Stellfläche, lassen sich aber auch als praktisches Möbel nutzen. Wir empfehlen einen Cocktail-Tisch aber mehr als Zweit- oder Drittgerät, weil das Steuern über die seitlich angebrachten Controller unbequem vonstatten geht – ein ideales wie extravagantes Sammlerstück für Freaks.

▲ Etwas verstaubt, aber nach einer Wäsche einsatzbereit: In Händlerhallen entdeckt Ihr einige Schmuckstücke, hier Segas "Super Hang-On".

Arcade-Shopping

Habt Ihr Euch für ein Modell entschieden, sucht Ihr im Gebrauchthandel: Am einfachsten geht's natürlich auf eBay, wo Ihr unter 'Sammeln & Seltenes' eine eigene Videospielautomaten-Rubrik findet. Hier wechseln jede Menge Multigeräte den Besitzer, mit etwas Glück räumt Ihr sogar Sammlerstücke günstig ab. Um aufwändig verzierte Originalkisten zanken sich vereinzelt Freaks: Nicht jeder hat den nötigen Stellplatz. Einsteiger sollten vor dem Kauf nachprüfen, ob die Handbücher für Monitor und Gehäuseelektronik beiliegen – die ersparen Euch viel Sucherei. Ebenfalls wichtig sind die Abmessungen, denn wenn der Kasten nicht durch Eure Tür passt, habt Ihr ein mächtiges Problem: Einspieler-Geräte sind ab 60 cm breit, Zweispieler-Automaten 70 bis 80 und Arcade-Kisten für mehr Spieler gar noch fetter. Der Transport per Spedition ist nicht teuer, schon ab 50 Euro kommt ein Automat quer durch Deutschland zu Euch. Auch wenn das Gerät Rollen besitzt, sollte beim Empfang ein kräftiger Kumpel bereit stehen: Vor Treppenstufen und Türschwellen müsst Ihr je nach Modell schon mal 100 Kilo stemmen! Kontaktiert deshalb die Spedition und vereinbart einen Termin.

Bei einem eBay-Bummel könnt Ihr auch Automatenaufsteller mit Gebrauchtlager ausfindig machen. Diese stellen meist eine ganze Halle voller Automaten nach und nach ins Netz und bekommen zudem regelmäßig neue Geräte. Ernsthaft Interessierte erplaudern schnell die Adresse und schauen zu einem 'Cash&Carry'-Besuch vorbei. So kommt Ihr der Konkurrenz zuvor und könnt vor Ort Funktion und Zustand überprüfen. Die üblichen Standardgeräte passen in einen Kombi.

Neben eBay und Händlern gibt's natürlich auch die Kleinanzeigen lokaler Blätter (z.B. www.quoka.de), bei deren >>>



▲ Wer richtig Zaster investieren möchte, kann auch einen aktuellen Automaten kaufen – rechnet für "Beatmania DX" (Bild), "Soul Calibur 2" & Co. mit Preisen ab 4.500 Euro.



▲ Passt ins Wohnzimmer: Konamis "Mocab Boxing" ist eine gute Mischung aus aktueller Technik und Platz sparenden Abmessungen.




▲ Originalgehäuse mit Spezialcontrollern und schmucken Artworks: Der U-Boot-Simulator "Sea Wolf" (links) kommt mit Periskop, das Rennspiel "Out Run" (rechts) mit stilechtem Lenker.



▲ Die mit den meisten Spielen kompatiblen Multigehäuse besitzen einen Jamma-Anschluss, lassen sich komfortabel öffnen und modifizieren – etwa um den Monitor hochkant zu drehen.

Inserenten Ihr Vorteile genießt: Hier wird nur an Selbstabholer verkauft, deshalb gibt's nur wenige Mitbieter. Ihr ersteht zudem liebevoll gepflegte und gesäuberte Geräte. Private Inserenten verkaufen meist aus Platzmangel: Mit etwas Glück geratet Ihr zudem an einen Sammler, der schnell umziehen muss – optimale Vorraussetzungen für Schnäppchen.





▲ Kein Wechsel: Automaten mit Bildschirmwaffen (links "Terminator 2") oder Cockpit (rechts "Star Blade") eignen sich meist nur für ein Spiel.

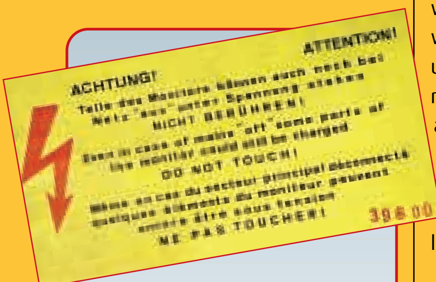
Automatentechnik

Wer ein funktionierendes Originalgerät ersteht, hat nach dem Transport keine Probleme: Stöpselt den Stecker in die Dose, werft eine Münze ein und los geht's. Mit dem Kassenschlüssel könnt Ihr ein Markstück mehrmals benutzen, es gibt aber auch Umrüstsätze für Euro – perfekt als Urlaubskasse!

Komplizierter ist das Hobby für Fans mit Multigehäuse und Platinensammlung, hier ist der Bastler in Euch gefragt. Grundsätzlich bestehen Automatengehäuse aus den Komponenten Monitor, Audioanlage, Controller und Geldzähler, die übersichtlich getrennt sind. Dazu gesellen sich mehrere Netzteile: Eins für jede Spielplatine, sowie weitere für Monitor und Steuerelektronik. Selbst wenn Ihr nur die Spielplatine wechseln wollt, sind einige technische Kenntnisse und Einstellung an diesen Komponenten nötig. Diese liegen meist offen, werden also nicht durch Abdeckplatten oder eigenes Gehäuse vor Berührung geschützt. Deshalb solltet Ihr auf jeden Fall unsere Sicherheitshinweise (siehe links) beachten!



▲ Aufkleber gibt es nicht mehr, aber Ihr wollt Euren Automaten wie das Original bemalen? Auf einigen Arcade-Homepages wie Coinop.org lassen sich Werbe-Flyer und Bilder der Original-Armaturen downloaden.



Sicherheit geht vor!

Wer einen Automat öffnet, sollte sich über die Gefahren im Klaren sein: Mehrere Netzteile und vor allem die offene Bildröhre können Euch tödliche Stromschläge versetzen. Wenn Euch also eine Schraube hinten ins Gehäuse fällt, solltet Ihr es Euch zweimal überlegen, bevor Ihr den Kopf da rein steckt – selbst wenn das Gerät ausgeschaltet ist, schlummert in den Spulen und Kondensatoren noch Reststrom!

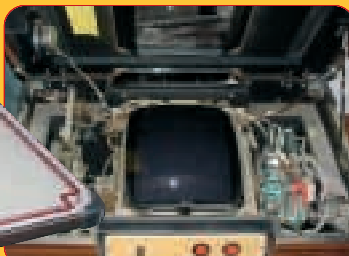
Jammern trotz Jamma

Der Anschluss einer Spielplatine sorgt für die Kommunikation mit der Gehäuse-Hardware, sie transportiert also Strom, Steuersignale, Bild und Ton. Das hört sich simpel an, ist es aber nicht: Um eine Spielplatine korrekt in ein Standardgehäuse einzubauen, braucht Ihr Kenntnis der Videospielgeschichte. Bis 1986 konstruierten die Automatenentwickler nämlich für jedes Spiel wie "Donkey Kong" und "Yie Ar Kung Fu" eine individuelle Schnittstelle – auch wenn Stecker, Pin-Anzahl und sogar Hersteller denen anderer Platinen gleichen. Es genügt ein Fehler und Eure Retroperle ist nur noch Elektroschrott!

Erst ab 1986 etablierten die japanischen Spielemajors den Jamma-Standard, eine universelle Schnittstelle, die seit dieser Zeit bei fast allen Multigehäusen und Platinen verwendet wird. Oldie-Platinen macht Ihr mit speziellen Jamma-Adaptern kompatibel, die einige Händler und Hardware-Experten (z.B. www.wolfsoft.de) löten. Bastler besorgen sich die Pin-Belegung im Handbuch oder Internet (z.B. coinop.org). Ungefährlich ist der Platinenwechsel aber auch mit Jamma nicht, denn der Stecker lässt sich verkehrt herum stöpseln – für Euer Spiel das endgültige Game Over!

Im Einzelfall wird es sogar noch kniffliger: Jamma unterstützt zwei Sticks und dazu je drei digitale Buttons, das ist nicht genug für "Street Fighter 2" oder den Dreispieler-Modus von Capcoms "Mercs". Deshalb besitzen diese Platinen weitere Schnittstellen, ebenso wie Spiele mit Spezialcontroller – etwa Nintendos "Cruis'n USA"-Cockpit. Obendrein entwickelten einige Hersteller so genannte 'piggy-backed' Systeme, u.a. das Neo-Geo Multi Video System (MVS) und Namcos Playstation-verwandtes System 11: Diese fungieren als (Multi-)





▲ Cocktail-Tische (links) sind das Prunkstück Eurer Sammlung, das Basteln an den verschachtelten Elementen (oben) macht aber wenig Freude.



▲ Ein offener Jamma-Automat: Netzteile und TV-Röhre samt Elektronik befinden sich links im Gehäuse und in der Tür rechts schlummern Spielplatine, Controller und Geldzähler.



Jamma-Spielplatinen für Automaten: Nintendos "Cruis'n USA" (links) kommt lose, der Data-East-Shooter "Scull Fang" (Mitte) und Capcoms "Super Street Fighter 2" (rechts) mit Gehäuse.

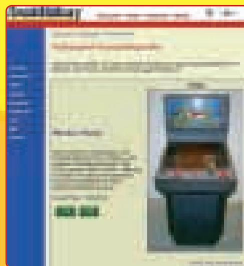
Adapter und bieten eigene genormte Anschlüsse. Bastler können solche Exoten in ein übliches Jamma-Gehäuse fummeln, aber der Otto-Normal-Spieler kauft sich besser gleich einen passenden Automaten.

Spielwechsel

Kehren wir zurück zur Masse, den Platinen mit gewöhnlichem Jamma-Anschluss oder Adapter: Habt Ihr sie ins Gehäuse montiert und den Monitor in die korrekte Stellung gedreht, müsst Ihr das offene Automatengehäuse anschalten und mit individuellen Reglern Bildformat und -lage anpassen. Weil manche Platinen mehr Strom saugen als andere, kann es zu Grafikflackern oder Blitzern kommen – dann reguliert Ihr die fünf Volt vorsichtig am Platinen-Netzteil. Diverse Einstellungen wie Schwierigkeitsgrad und Credits pro Münze lassen sich mit Dip-Switches auf der Platine variieren, das klappt auch ohne Strom. Schließt nun das Gehäuse, Ihr könnt endlich loszocken!



60 Euro für einen funktionstüchtigen Automaten mit Spiel: Auf Ebay gibt's vor allem günstige Multigehäuse – besorgt Euch ein Jamma-kompatibles Gerät.



Online-Shopping: Manche Händler wie Arcadiabay.de verkaufen auch auf ihrer Homepage gebrauchte Automaten und Flipper.

Umbau und Reparatur

Neben dem Platinenwechsel gibt es weitere Basteleien, die Automatenbesitzer beherrschen sollten: Die einfachsten Modifikationen sind der Wechsel kaputter Sticks oder der Einbau weitere Schalter, etwa für Geldeinwurf per Knopfdruck. Mit Lötkolben, Bohrer und Feile könnt Ihr diese leicht installieren, denn das Armaturenbrett lässt sich komplett aus dem Gehäuse ziehen: Modifiziert es oder druckt eine Einlage nach Euren Wüschen. Alle nötigen Ersatzteile findet Ihr im Internet, z.B. unter arcadiabay.de und aus.at.

Es gibt zudem kompliziertere Basteleien, bei denen Euch diese Anbieter und Elektrotechniker auch helfen. So werdet Ihr eines Tages z.B. die TV-Röhre Eures Gerätes wechseln oder bestimmte Spielplatinen reparieren müssen – weil Speicherchips den Geist aufgeben oder sich gar selbst löschen. Wie auf Konsole und PC überschwemmten nämlich Ende der 80er-Jahre Raubkopien den Automatenmarkt, so genannte 'Bootlegs'. Um sich gegen diese Nachbauten abzusichern, löteten die Hersteller Schutzmechanismen in ihre Spiele. Unter Sammlern berühmt sind etwa die 'Suicide Boards' von Capcom, z.B. "Super Pang" und "Alien vs. Predator". Diese speichern wichtige Programmelemente auf Batterie-gestütztem RAM – das lässt sich nicht so einfach ausbauen und kopieren. An die Haltbarkeit hat Capcom dabei aber nicht gedacht, denn früher oder später ist die Batterie leer und Euer Spiel damit tot. Für 40 bis 60 Euro könnt Ihr solche Spielplatinen mit ROMs, also haltbaren Speicherchips bestücken. Lasst Euch aber von solchen Hindernissen nicht entmutigen: Wer die genannten Homepages studiert und gerne bastelt, kann sich das nötige Know-how schnell aneignen. *oe*

Flipper im Eigenheim

Neben den Videospielgeräten könnt Ihr natürlich auch Flipper gebraucht und generalüberholt kaufen. Diese sind mit Preisen ab 800 Euro (für Oldies) allerdings deutlich kostspieliger und erfordern wegen der vielen mechanischen Elemente und Lämpchen umfangreiche Wartungsarbeiten. Der Transport ist nicht komplizierter als bei einem Standautomaten, denn Kopf und Füße lassen sich abmontieren oder einklappen. Aufgestellt in der Wohnung belegt ein Pinball allerdings mindestens doppelt so viel Platz wie ein gewöhnlicher Spielautomat.



Beim Händler bekommt Ihr generalüberholte Pinballs, also mit erneuerten Schlägern und Bumpern sowie getesteter Beleuchtung.

Für zwei Freunde kein Problem: Flipper lassen sich zusammenklappen (hier "Pac-Man") und die Füße werden zum Transport abmontiert.

Glossar

Bootleg
Mangels Kopierschutz gibt's auch bei Platinen Raubkopien, nämlich illegale und manchmal auch leicht veränderte Nachbauten – sucht nach dem Vermerk des Herstellers! Sammler und Händler kennzeichnen in der Regel Originale sowie Bootlegs und bieten letztere günstiger an.

Cocktail-Cabinet
Bei dem Tischgehäuse starren bis zu vier Zocker auf den Bildschirm unter der Glasplatte, die Steuerelemente sind seitlich angebracht. Wenn sich mehrere Spieler abwechseln, wird die Bildschirmdarstellung um 90° oder 180° gedreht ('Flip').

Control Panel Overlay
Papp- oder Plastikeinlage, die unter die Controllerelemente geschoben wird: So schmücken Artworks und Tastenbelegung die Unterlage.

Dipswitch
Kleine Wechselschalter (An/Aus), die meist zu zwei mal acht Schalterreihen auf die Platine montiert sind. Mit Handbuch oder Belegungsliste könnt Ihr so u.a. Schwierigkeitsgrad, Credits und Mehrspieler-Funktionen variieren.

Jamma
Ab 1986 etablierte die 'Japanese Amusement Machine Manufactures Association' ihre Jamma-Schnittstelle, ein Standard-Anschluss für Arcade-Platinen mit 2 x 28 Pins. Vorsicht: Nur weil die Pin-Leiste Eurer Platine wie Jamma aussieht, muss es noch lange keine sein!

Marquee
Das Logo am Kopf des Gehäuses ist meist eine bedruckte Plastikfolie, dahinter strahlt die Leuchtstoffröhre.

MVS
Spiele für SNKs Tochterstandard 'Multi Video System' erfordern einen MVS-Adapter für Jamma, der je nach Modell ein bis vier Platinen verwaltet.

PCB
Das 'Printed Circuit Board' ist die Spielplatine, auf der sich Hauptprozessor (CPU), Speicherbausteine sowie Chips für Ton und Grafik befinden.

Pinout
Die Schnittstelle Eurer Spielplatine verbindet die Hardware mit den anderen Automatenkomponenten wie Netzteil, Controller, Lautsprecher und Screen. Es gibt Standards wie Jamma und Atari System 1, aber auch zahllose Platinen mit individueller Pin-Belegung.

RAM
Das 'Random Access Memory' ist ein Speicher, den der Prozessor sowohl lesen als auch beschreiben kann. Er dient meist als Arbeitsspeicher.

ROM
Das 'Read Only Memory' kann der Prozessor nur lesen, es speichert seine Daten aber auch ohne Stromversorgung – ideal für die Spieldaten!

Sideart
Kunstvoller Druck oder Klebefolie, die Gehäusewände schmücken.

Upright-Cabinet
Bezeichnung für den klassischen Standautomat mit aufrechtem bzw. Hochkant-Gehäuse.

Vektorspiel
Diese Automatenspiele benötigen einen Vektorbildschirm statt der gewöhnlichen Fernsehröhre. Berühmte Beispiele sind "Asteroids", "Tempest", "Battlezone" und "Star Wars".

A·B·S·E·I·T·S·



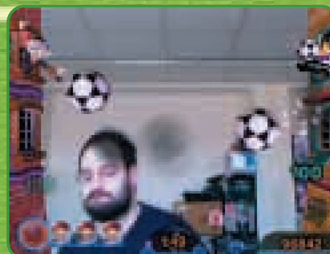
1 PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

Entstanden als Retourkutsche zur WM '86 mit der berüchtigten 'Hand Gottes', steuert Ihr im Spiel ausschließlich den Torwart und müsst bei einer Reihe Angriffszüge Euren virtuellen Kasten sauber halten. Klingt simpel, doch nur wer instinktiv die anvisierte Ecke erahnt, geht nicht als digitaler Pannen-Olli vom Platz.



2 LIBERO GRANDE

Bei Namcos Kick-Experiment kontrolliert Ihr einen Akteur statt ein gesamtes Team, entsprechend seht Ihr den Platz auch nur aus Sicht Eures Spielers. Das hört sich zwar originell an, klappt aber in der Praxis lediglich bedingt, weil das Geschehen meist an Euch vorbei läuft. Erst der Nachfolger des ungewöhnlichen Experiments sorgte für minimale Besserung.



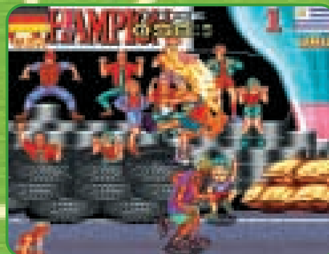
3 EYETOY: PLAY

Sonys Riesenhit ist natürlich kein echtes Fußballspiel (vielleicht kommt ja nochmal ein "EyeToy: Kick"), aber eine Minidisziplin fordert auch Fans des runden Leders. Bei 'Keep Ups' sorgt Ihr durch möglichst geschickte Köpfer dafür, dass ein Fußball in der Luft bleibt und sich dahin bewegt, wo nervige Störenfriede mit einem Volltreffer verscheucht werden.



4 RED CARD

Zwar findet sich ein Schiedsrichter auf dem Platz ein, doch grundsätzlich werden grobe Fouls toleriert – schließlich dient sogar eine Energieleiste dazu, per Knopfdruck besonders fiese Aktionen auszulösen. Die unorthodoxe Vorgehensweise ist auch dringend nötig, wenn die Bonusteams anrücken: Gegen Delfine und SWAT-Soldaten geht mit fairen Mitteln nicht mehr viel...



5 BACK STREET SOCCER

Wer angesichts der frappierenden Ähnlichkeiten der Spielersprites zu SNKs "Street Hoops"-Basketball nicht beim falschen Sport landet, drischt unbeschwert und ohne lästige Regeln das Leder über Straßenplätze. Klappt's außerdem noch mit der richtigen Tastenkombination, erstrahlt der ballführende Kicker im besten Beat'em-Up-Glanz und trifft die Kugel besonders hart.

GENUG VON "FIFA", "PES" UND "TIF"? WIR PRÄSENTIEREN EUCH EINE TRAUMELF, DIE DER DEUTSCHEN NATIONALSPORTART NEUE ASPEKTE ABGEWINNT.



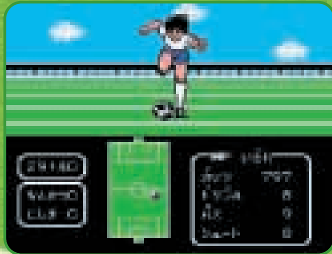
6 URBAN FREESTYLE SOCCER

Rap-Battles sind out, in den Hinterhöfen werden nun Streitigkeiten per Fußballmatch ausgetragen. Zwar dürfen Weicheier auch nach (relativ) normalen Regel spielen, doch eigentlich gehören rüde Rempler, Teamattacken und das Präsentieren der Akrobatikskills viel mehr zum Programm – und nur die coolsten Dudes werden rulen.



9 GARY LINEKER'S SUPER SKILLS

Englands Kultstürmer der 80er schießt den Vogel ab: Hier geht's nicht auf den Rasen, sondern zum Fitnesstest in die Sporthalle. Per Joystickgerüttel quält Ihr Euren Kicker durch Liegestütze, Klimmzüge und schweißtreibendes Zirkeltraining. Mehr gab es im ganzen Spiel tatsächlich nicht zu tun – ein Fall für die Kuriositätenkiste.



10 CAPTAIN TSUBASA

Die Konsolenumsetzung der schlichten Zeichentrick-Matches fängt den Stil der TV-Vorlage gekonnt ein: Nicht Geschick ist Trumpf, stattdessen beeinflusst Ihr via Multiple-Choice-Menüs den Verlauf der Cartoonsequenzen und damit das ganze Match. Dumm nur, dass angesichts einer fehlenden westlichen Veröffentlichung lediglich Japan-Experten den Durchblick haben.

	Name	Jahrgang	Verein
Torwart			
1	Peter Shilton's Handball Maradona	1986	C64, CPC, Spectrum
Abwehr			
2	Libero Grande	1997	PSone
3	EyeToy: Play	2003	PS2
4	Red Card	2002	PS2, Xbox, NGC
5	Back Street Soccer	1996	Automat
Mittelfeld			
6	Urban Freestyle Soccer	2003	PS2, Xbox, NGC
10	Captain Tsubasa	1988	NES
8	Pro Beach Soccer	2003	PS2, Xbox
7	Go! Go! Beckham!	2002	GBA
Sturm			
9	Gary Lineker's Super Skills	1988	C64, CPC, Spectrum
11	Sega Soccer Slam	2002	PS2, Xbox, NGC
Trainer			
	Meistertrainer Saison 02/03	2002	Xbox





11 SEGA SOCCER SLAM

Im Gegensatz zum drögen "Virtua Striker" setzt Segas Spaßkickerei auf die richtigen Pferde: Die skurrilen Spieler aus aller Welt sorgen durch launiges Auftreten für Stimmung. Wenn mittels Extraeinsatz ein Eisblitz über das Feld zuckt oder die besonders spektakulär in Szene gesetzten Torschüsse sogar den Keeper ins Netz fetzen, bleibt kein Auge trocken.



8 PRO BEACH SOCCER

Weg mit dem Volleyballnetz, hier dient der Sandstrand als Spielplatz für eine zünftige Kickerei. Wer sonst grasigen Untergrund gewöhnt ist, der muss umdenken – auf dem staubigen Boden wird der Kugel nicht selten unberechenbar. Macht aber nix, denn die Steuerung ist extra drauf ausgelegt, dass Ihr das Leder per Knopfdruck wie die besten Brasilianer jongliert.



7 GO! GO! BECKHAM

Real Madrids Spice Boy wuselt als kahlköpfiges Niedlich-Sprite ausnahmsweise nicht über den Bolzplatz, sondern durch quietschbunte Jump'n'Run-Welten. Sein Lieblingsspielzeug hat er natürlich dribbelnderweise trotzdem dabei, mit dem runden Leder werden nun kurzerhand putzige Fieslinge aus dem Weg gekickt – das macht auch mehr Spaß als seine normalen Lizenztitel.



MEISTERTRAINER SAISON 02/03

Im englischen Mutterland des Fußballs verkauft sich der "Championship Manager" auf dem PC seit Jahren sensationell, hierzulande interessiert sich kaum jemand dafür. Kein Wunder also, dass auf der Insel auch die Xbox-Fassung des extrem kalkulationslastigen Titels seine Fans fand, während in Deutschland der Publisher das Hardcore-Produkt nur verschämt in die Läden stellte und sich so gut wie möglich um Zeitschriftentests drückte...

>>> Gewöhnliche Kickereien geben sich die größte Mühe, das Geschehen auf dem Rasen möglichst realistisch darzustellen – sei es über die Hortung abertausender lizenzierter Teams und Sportler oder komplexen Spielerintelligenzen, die den echten Vorbildern immer näher kommen. Aber mit weniger verkniffenem Bezug auf das wahre Leben findet sich so manche launige Bolzerei, die den Sport auf etwas andere Art angeht. Das MAN!AC-Expertenteam hat sich für Euch durch die Untiefen der aktuellen und vergangenen Video- und Computerspielgeschichte gewühlt und in heißen Diskussionen das Wunderteam für die Zeit zwischen EM-Finale und Bundesligastart bestimmt: Mit den Kandidaten auf diesen Seiten lernt Ihr auf jeden Fall skurrile und ungewohnte Seiten des Fußballs kennen... *us* <<<

NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2

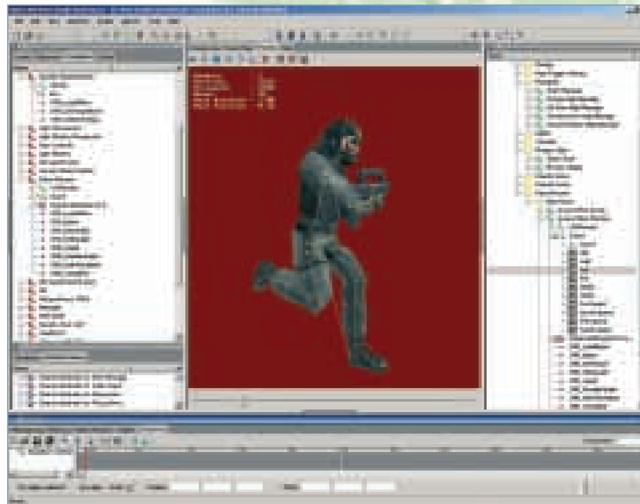
Render Ware – Wunder-Tool für künftige Spieleentwicklung?

Im Gespräch mit dem Produkt Manager von 'Render Ware' Graeme Williams:

MAN!AC: Wie beeinflusst 'Render Ware' die Videospiel-Zukunft?
Williams: Das baldige Erscheinen der Next-Generation-Konsolen und der Markt für Online-Spiele bieten enorme Möglichkeiten. Solange sich die Industrie aber nicht vollständig auf den Spielablauf konzentrieren kann, wird das volle Potenzial nicht ausgeschöpft. Highend-Grafik ist nur die Spitze des Eisbergs, nur der erste Blickfang für den Betrachter. Das reicht aber nicht, um Spieler zu locken. Der Zocker muss das Spiel 'leben', den Charakter 'fühlen'.

MAN!AC: Was bringt Render Ware?
Williams: Zwar gibt es talentierte Leute mit frischen Ideen, doch oft fehlen die richtigen Bedingungen. 'Render Ware' schafft Entwicklern Freiraum, um zum Wesentlichen zu kommen, dem Spieldesign.

MAN!AC: Wie kooperiert 'Render Ware' mit Microsofts XNA?
Williams: Microsoft teilt unsere Philosophie über Entwickler-Hilfe, um bessere Spiele dank Middleware schneller zu produzieren. Wir freuen uns, dass 'Render Ware'-Werkzeuge in XNA integriert werden.



Blick ins 'Render Ware Studio': Die Vorschau zeigt fertige Charaktere und Modelle, deren Animationen schnell abgerufen werden können.

Kommende Spieleproduktionen werden immer zeit- und kostenaufwändiger. Anstatt sich tief in die Hardware einzuarbeiten und vieles selbst zu programmieren, greifen Entwickler deshalb gerne zu so genannter Middleware. Doch was verbirgt sich dahinter? Wir werfen einen Blick auf den weltweit erfolgreichsten Vertreter: Mit Hilfe von 'Render Ware' wurden bereits über 500 Spieletitel produziert (darunter die "GTA"- und die "Burnout"-Reihe).

Criterions Authoring-System 'Render Ware Studio' unterstützt Spielemacher zunächst bei der Organisation und Verwaltung laufender Projekte und greift Programmierern sowie Designern mit Komponenten für Grafik, Physik, KI und Audio unter die Arme. Ein eigenes Modul für Ego-Shooter besitzt fertige Programmroutinen samt Gegnern, Waffen und Demo-Levels – diese sind schnell angepasst und umgesetzt.

Optische Evolution

Schon während des Modellierens von Polygon-Bauten ermöglicht 'Render Ware' eine Echtzeit-Vorschau auf Konsole. Daneben werden Lichtquellen, Animationen sowie Texturen (samt Bump Mapping u.ä.) für die jeweilige Plattform optimiert. Ein Geometrie-Tool generiert detailreiche Modelle mit möglichst geringer Polygon-Zahl. Der mitgelieferte Welten-Editor bevölkert schließlich Levels und stattet sie mit Skripts, Events sowie Gegenständen aus.

Doch selbst die fantasiereichste Welt gehorcht physikalischen Gesetzen. Criterions Tool hilft hier mit einer Physik-Engine, die nicht nur Schwerkraft, sondern auch Kollision und Interaktion von Objekten ermöglicht. Einzug findet ebenso die Ragdoll-Engine, die echtes Körperverhalten simuliert, was Todesanimationen erschreckenden Realismus verleiht.

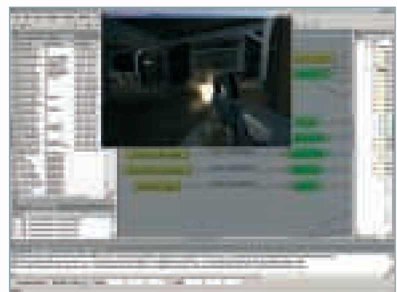


Musterbeispiel: 'Render Ware'-Hersteller Criterion beweist mit dem kommenden "Burnout 3" die Leistungsfähigkeit seiner Entwickler-Tools.

IQ-Quotient

KI, Künstliche Intelligenz, haucht der virtuellen Welt schließlich Leben ein. Das KI-Verhalten teilt sich in drei Phasen: Zuerst wird die Situation erkannt und gedeutet, dann folgt eine Entscheidung, die schließlich ausgeführt wird. Ein Beispiel: Ein CPU-Rennfahrer rast auf einer Rennstrecke, bis er einen langsameren Gegner vor sich erkennt. Er entscheidet links zu überholen und lenkt seinen Rennboliden entsprechend. Computer-Soldaten in Ego-Shootern müssen aber weit mehr Entscheidungen treffen, um nicht als dumm zu gelten. 'Render Ware' erfasst dazu die Topografie der Levels, erstellt automatisch Wege für CPU-Gegner und findet sogar optimale Schuss-Positionen.

Das Entwickler-Werkzeug unterstützt neben aktuellen Konsolen sowie PCs auch mobile Geräte (N-Gage, Handys, PDAs), die PSP und künftige Spielemaschinen. Es ermöglicht die zentrale Entwicklung von Multiplattform-Titeln samt optimaler Anpassung an die jeweilige Konsole. *ts*



Der Skript-Editor verwaltet alle Spielereignisse wie das Auftauchen neuer Feinde oder das Knacken verschlossener Türen.

TECH-TICKER >> TV-Zelle? Sony plant den Cell-Chip nicht nur für die PS3 und Workstations, sondern will ihn auch in Highend-Fernseher einbauen, die dann als Settop-Box fungieren. Filme per Download sind da nur der Anfang. +++ Zellen-Premiere: Das erste Consumer-Produkt mit Cell-Chip (sehr wahrscheinlich die PS3) wird laut Sony-CEO Nobuyuki Idei im März 2006 erscheinen. +++ Next-Generation-Kritik: THQ-Chef Brian Farrell beklagt den Informationsmangel bei kommenden Konsolen: "Warum sollten die Leute eine Xbox 2 oder PS3 kaufen? Kein Hardware-Hersteller hat das bis jetzt erklärt." +++ Revolution: Nintendo-Chef Satoru Iwata bestätigt die Präsentation der nächsten Nintendo-Konsole auf der E3 2005. Der Codename: Nintendo Revolution. Wiederum betont Iwata die Wichtigkeit des Spieldesigns und nicht der Hardware-Power. +++ Monitor-Revolution: Nintendos kommende Konsole kann auch an PC-Monitoren betrieben werden.

:::::: Der MAN!AC Webtipp :::::

Automatenklassiker im Kleinformat

..:: paperarcade ::..

http://www.wayoftherodent.com/gd101/bs_paperarcade.htm

Meist haben die japanischen Arcades mit ihren deutschen Pendants lediglich den Namen gemein: Denn in Japan vergnügen sich ganze Familien in turmhohen Nichtraucher-Spielhallen mit einer schier unbegrenzten Anzahl an aktuellen, exotischen und klassischen Automaten. Ein komplett anderes Bild erwartet Euch dagegen in vielen hiesigen Zockerhöllen. Hier ist der Name Programm: Verrauchte Spelunken mit geringer Anzahl an Videospielen, jedoch einer Vielzahl an Individuen, denen man nachts ungern in einer Sackgasse begegnen will! Außerdem kombinieren gewiefte Geschäftsmänner immer öfter unser Hobby mit Geldspielautomaten oder gar dem horizontalen Gewerbe. Nachvollziehbar, dass Ihr diese ausgefallene Mixtur erst ab dem 18. Lebensjahr besuchen dürft. Leidenschaftliche Arcade-Zocker vermissen in Deutschland zudem Klassiker wie "Donkey Kong" oder "Pac-Man". Doch Rettung naht in Form von zwei Extended-Artikeln: Während Leute mit dickem Geldbeutel und viel Freizeit im Insert-Coin-Feature (ab Seite 54) schmökern, klicken eifrige Bastler mit passablem Farbdrucker folgenden Link: www.wayoftherodent.com/gd101/bs_paperarcade.htm Hier entscheidet Ihr Euch für bis zu sechs originalgetreue Papier-Automaten wie "Robotron" oder "Gravitar" im Kleinformat. Exemplarisch zeigen wir Euch das simple Vorgehen an "Pac-Man" und wünschen viel Spaß beim Basteln. *rf*

Defender

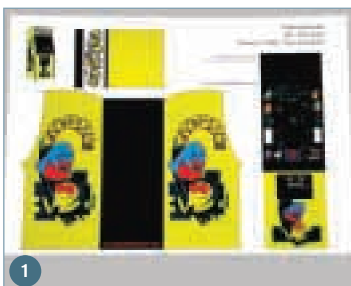
Gauntlet

Tempest

Robotron 2084

Gravitar

WEB-TIPP


1 Papierbogen-"Pac-Man": Druckt mit einem passablen Farbdrucker den liebevoll designten Original-Automaten im Kleinformat aus.


2 Danach schnappt Ihr Euch eine Schere und schneidet die verschiedenen Bestandteile des 3D-Puzzles aus.


3 Der Kleber macht's: Aus dem platten Papierautomaten wird ein Mini-Tisch inklusive Overlay, Münzschacht und dem Mampfer bei der Arbeit.


4 Da freuen sich Eure Action-Figuren: Schenkt Crash, Barbie, He-Man & Co. einen Mini-Automaten, damit sie sich auch ohne Euch amüsieren.

COLECO VISION

ARCADE-SPIELE IN ORIGINALQUALITÄT ZU HAUSE – NUR EINE KONSOLE HÄLT ANFANG DER 80ER-JAHRE DIESES VERSPRECHEN.



Optisch ähnelt das Colecovision* dem Intellivision, auch die Nummerntasten-Overlays (rechte Seite) erinnern an die Mattel-Konsole. Allerdings lagen nur wenigen der knapp 140 verschiedenen Spiele entsprechende Überlegefolien bei.



Das CBS Colecovision im Detail	
CPU-Taktfrequenz	3,58 MHz
RAM-Speicher	1 KByte
Modulgröße	bis 8 Kbyte
Auflösung	256 x 192 Pixel
Farben	16 aus 16
Soundkanäle	3+1 noise
Joypad-Ports	2

Weiterführende Informationen

www.8bit-museum.de
www.retrogoodness.de

>>> Das Lederwaren- und Plastik-Unternehmen Coleco (**Co**nnecticut **Le**ather **Co**mpany) macht 1976 erste Bekanntschaft mit der interaktiven Unterhaltungswelt: Telstar, ein günstig zu produzierender "Pong"-Klon für daheim, übertrifft alle Verkaufsprognosen und beschert einen warmen Dollar-Regen. Unglückliche Umstände führen dazu, dass die acht Nachfolgesysteme das Weihnachtsgeschäft 1977 verpassen und Coleco im darauffolgenden Jahr am Rande des Bankrotts steht. Die Fabrikation von tragbaren Elektronik-Spielen wie "Electronic Quarterback" rettet das angeschlagene Unternehmen und ebnet den Weg für den Mercedes unter den Konsolen.

Auf dem Höhepunkt von Atari VCS und Mattel Intellivision betritt das CBS Colecovision 1982 die interaktive Unterhaltungsbühne. Die Leistungsfähigkeit des neuen Konkurrenten beeindruckt auf den ersten Blick: Während viele Automaten-Umsetzungen auf dem VCS kaum wiederzuerkennen sind, sehen die Colecovision-Portierungen von "Zaxxon" & Co. dem Original zum Verwechseln ähnlich. Das entscheidende Verkaufsargument liegt der 8-Bit-Konsole clevererweise gleich bei: Shigeru Miyamotos erstes Arcade-Meisterwerk "Donkey Kong". Den nicht nur in USA sensationell erfolgreichen Videospiel-Automaten (fast) 1:1 im Wohnzimmer zu erleben – wer kann da widerstehen?

Und so wandern innerhalb von nur knapp zwei Jahren (bis zum großen Crash) etwa vier Millionen Geräte über die Ladentische. Doch nicht nur in puncto Arcade-Konvertierung setzt das Colecovision Anfang der 80er Maßstäbe: Neben einem Trackball sowie dem kapriziösen, mit fünf eigenen Spielen bedachten Super Action Controller erscheinen weitere Hardware-Erweiterungen. Das 60 Dollar teure Expansion Module #1 öffnet als Adapter für Atari-VCS-Cartridges das Tor zu einem riesigen – wenn auch optisch bescheidenen – Software-Fundus. Expansion Module #2 verwandelt das schwarze Kraftwerk mit Lenkrad und Gaspedal gar in ein Renncockpit.

Um dem drohenden Konsolen-Crash zu entgehen, sattelt Coleco 1983 noch eins drauf: Via Upgrade Nummer 3 mutiert das Colecovision zum "Adam"-Heimcomputer mit Drucker, Kassettenlaufwerk und spezieller Software. Allerdings mangelt es dem System an Zuverlässigkeit. Viele Geräte landen in der Werkstatt, verärgerte Adam-Käufer und der Zusammenbruch des Videospielmarktes besiegeln Colecos interaktives Intermezzo. Die Firma Telegames nimmt sich Ende der 80er dem Colecovision-Erbe an und veröffentlicht bis 1993 unter dem Namen Personal Arcade einen Nachbau des Originals. *os* <<<

1



2



3



4



5

Roller Controller (1), Super Action Controller (2), VCS-Adapter (3), "Turbo"-Cockpit (4) und Adam-Heimcomputer (5).



Affenstark | Donkey Kong

Als sich 1981 ein Riesenerfolg für den Arcade-Automaten "Donkey Kong" abzeichnet, beginnt eine Jagd auf die Portierungsrechte für Konsolen. Nintendo denkt zu diesem Zeitpunkt nicht an ein eigenes Videospielsystem und so schreiten Atari, Mattel sowie Coleco zur Lizenzschlacht.

Während die ersten beiden ihr Verhandlungsglück bei der noch jungen US-Dependance von Nintendo versuchen, wagt sich Coleco in die japanische Höhle des Löwen – mit Erfolg! Hiroshi Yamauchi, seines Zeichens despotischer Boss des fernöstlichen Mutterkonzerns, entscheidet in seiner unnachahmlichen Art: "Wir sollten mit Coleco zusammenarbeiten, die sind gierig und heiß auf Erfolg."

Allerdings muss sich der Colecovision-Hersteller auf ein riskantes Vabanquespiel einlassen. Als der Coleco-Vertreter den ihm vorgelegten Lizenzvertrag von Anwälten prüfen lassen will, setzt Yamauchi ihm das Messer auf die Brust: "Entweder Sie unterzeichnen den Vertrag, oder wir machen den Deal mit jemand anderem!" Mit zitternder Hand unterschreibt der Coleco-Gesandte schließlich.

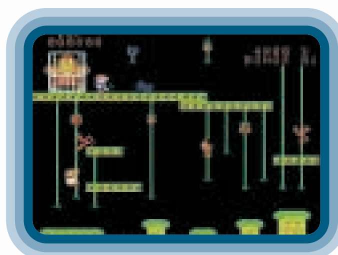
Aber Ende gut, alles gut: Das mutige Autogramm beschert dem ehemaligen Lederwaren-Unternehmen die "Donkey Kong"-Versoftungsrechte für alle Konsolen und prall gefüllte Firmenkassen. Übrigens: Statt der vier Automaten-Levels gibt's auf dem Colecovision nur deren drei.

Donkey Kong	
Hersteller	Nintendo
Entwickler	Shigeru Miyamoto
Genre	Jump'n'Run
Erschienen	1982

Spielhalle im Wohnzimmer | 1982-1984



Burgertime, 1982
Lecker: Pflichtprogramm für McDonald's- und Burger-King-Trainees.



Donkey Kong Jr., 1983
Verkehrte Welt: Mario übernimmt den Part des Bösewichts.



Lady Bug, 1982
Bester "Pac-Man"-Klon: Drehtüren bringen frischen Wind in die Punktehatz.



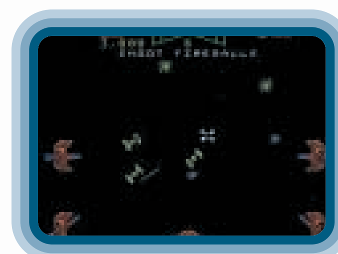
Mouse Trap, 1982
"Pac-Man"-Klon zum Zweiten: Entkommt als Maus den gefräßigen Katzen.



Mr. Do!, 1983
Von wegen Entspannung im Schrebergarten: Kirschen pflücken im Akkord lautet das Motto!



Popeye, 1983
Kraftprotz ohne Steroide: mit Spinat-Power auf Herzchen-Jagd.



Star Wars – The Arcade Game, 1984
Fast so schön wie im Kino: Mit 3D-Grafik gegen das böse Imperium.



Turbo, 1982
Beilage: Ursprünglich mit dem Expansion Module #2 gekoppelt.



Zaxxon, 1982
Meilenstein: Erste Weltraum-Ballerei mit räumlicher, isometrischer Optik.



*Fotos aus: "Joysticks" und "Spielkonsolen & Heim-Computer" (www.gameplan.de)

VERGESSENE PERSPEKTIVE

HEUTE KAUM NOCH ZU SEHEN, DAMALS MÄCHTIG PRÄCHTIG: MAN!AC ERKUNDET DIE GEHEIMNISSE DER ISOMETRISCHEN ANSICHT.

>>> Mit dem Start von PSone und Saturn änderte sich die Grafik in Spielen grundlegend: Bitmaps waren out, mehr und mehr Neuerscheinungen setzten voll auf polygonale 3D-Optik mit ihren Vorzügen der freien Weltgestaltung und beliebigen Kameraperspektiven. Vorher aber verließen sich mehrere Generationen an Konsolen und Automaten (sieht man von den wenigen Vektorgrafik-Experimenten ab) fast ausschließlich auf traditionelle Pixeloptiken.

Schon früh stießen Entwickler dabei an die Grenzen dieser Technik: Echte Tiefenwirkung und ein räumliches Bild lassen sich mit nur zwei Dimensionen eben nicht erzielen. In Japan kam aber 1982 ein kluger Kopf auf die Idee, wie man die dritte Raumachse geschickt vortäuschen könnte – die Sega-Weltraumballerei "Zaxxon" und damit die isometrische Ansicht waren geboren.

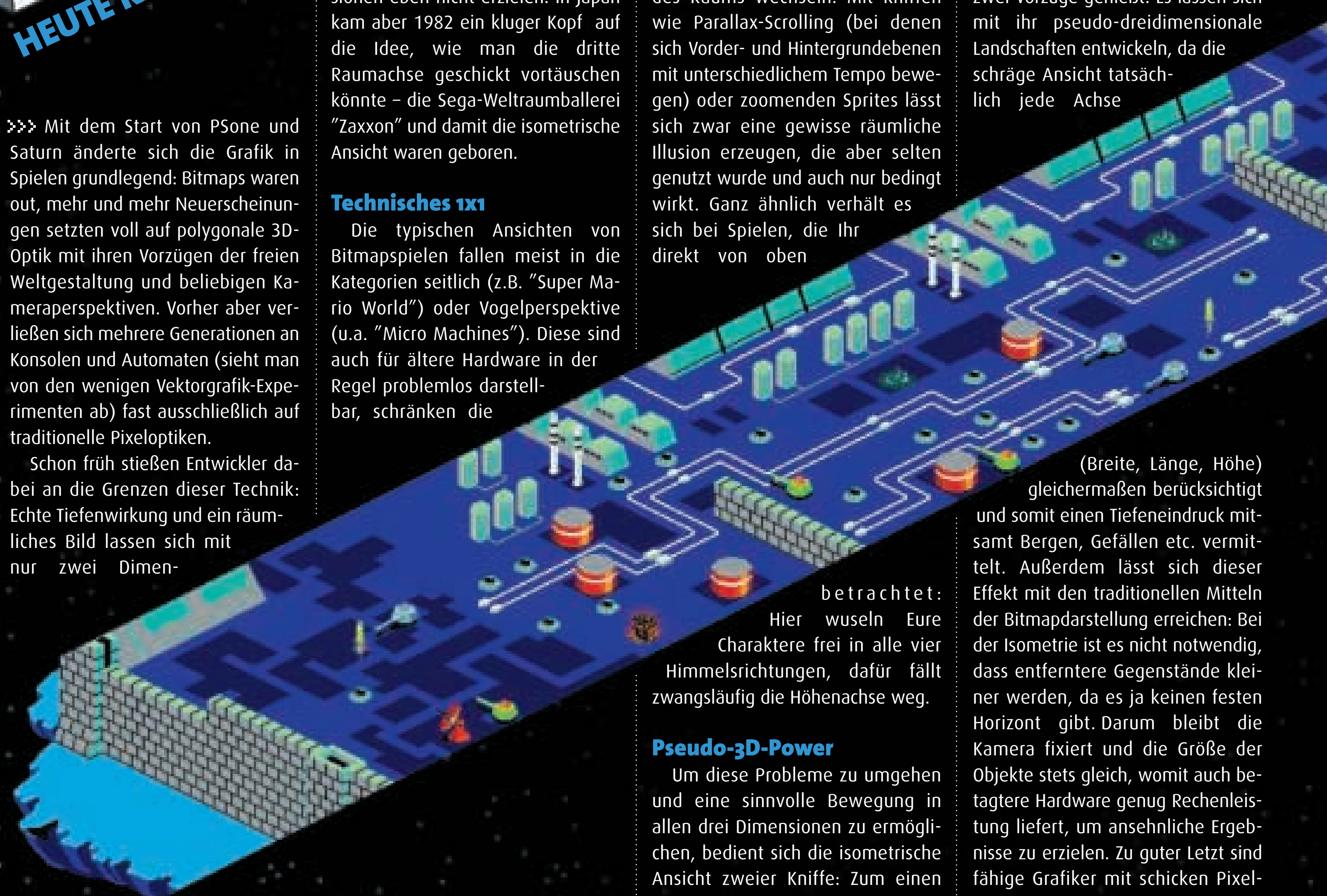
Technisches 1x1

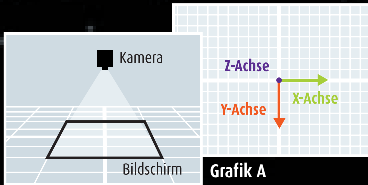
Die typischen Ansichten von Bitmapspielen fallen meist in die Kategorien seitlich (z.B. "Super Mario World") oder Vogelperspektive (u.a. "Micro Machines"). Diese sind auch für ältere Hardware in der Regel problemlos darstellbar, schränken die Charaktere aber zugleich in ihrer Bewegungsfreiheit ein. So kann Mario bei seinen Hüpf-Abenteuern zwar beliebig nach links und rechts marschieren oder höhere Etagen erklimmen, aber nicht wirklich in die Tiefe des Raums wechseln. Mit Kniffen wie Parallax-Scrolling (bei denen sich Vorder- und Hintergrundebenen mit unterschiedlichem Tempo bewegen) oder zoomenden Sprites lässt sich zwar eine gewisse räumliche Illusion erzeugen, die aber selten genutzt wurde und auch nur bedingt wirkt. Ganz ähnlich verhält es sich bei Spielen, die Ihr direkt von oben betrachtet: Hier wuseln Eure Charaktere frei in alle vier Himmelsrichtungen, dafür fällt zwangsläufig die Höhenachse weg.

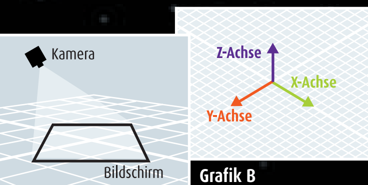
Pseudo-3D-Power

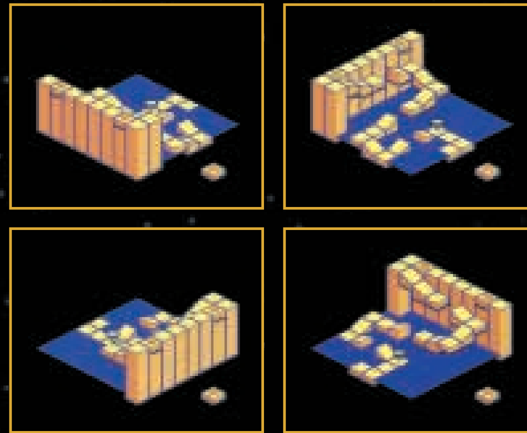
Um diese Probleme zu umgehen und eine sinnvolle Bewegung in allen drei Dimensionen zu ermöglichen, bedient sich die isometrische Ansicht zweier Kniffe: Zum einen wird die virtuelle Kamera nicht mehr in einem 90°-Winkel zum Bezugspunkt (also z.B. direkt dahinter oder von der Seite) postiert, sondern blickt aus 45° drauf – das ist wichtig, um nicht eine der beiden Bodenachsen zu benachteiligen. Zum anderen kippt die Ansicht in der Höhe: Ihr erspäht den Bildausschnitt also nicht direkt in Bodensicht oder von oben (Grafik A), sondern aus einer Lage dazwischen, wodurch auch die Höhe klarer zu erkennen ist (Grafik B).

So entsteht eine Perspektive, die zwei Vorzüge genießt: Es lassen sich mit ihr pseudo-dreidimensionale Landschaften entwickeln, da die schräge Ansicht tatsächlich jede Achse (Breite, Länge, Höhe) gleichermaßen berücksichtigt und somit einen Tiefeneindruck mitsamt Bergen, Gefällen etc. vermittelt. Außerdem lässt sich dieser Effekt mit den traditionellen Mitteln der Bitmapdarstellung erreichen: Bei der Isometrie ist es nicht notwendig, dass entferntere Gegenstände kleiner werden, da es ja keinen festen Horizont gibt. Darum bleibt die Kamera fixiert und die Größe der Objekte stets gleich, womit auch betagtere Hardware genug Rechenleistung liefert, um ansehnliche Ergebnisse zu erzielen. Zu guter Letzt sind fähige Grafiker mit schicken Pixeldesigns in der Lage, noch einiges an ansehnlichen Details hinzuzufügen.

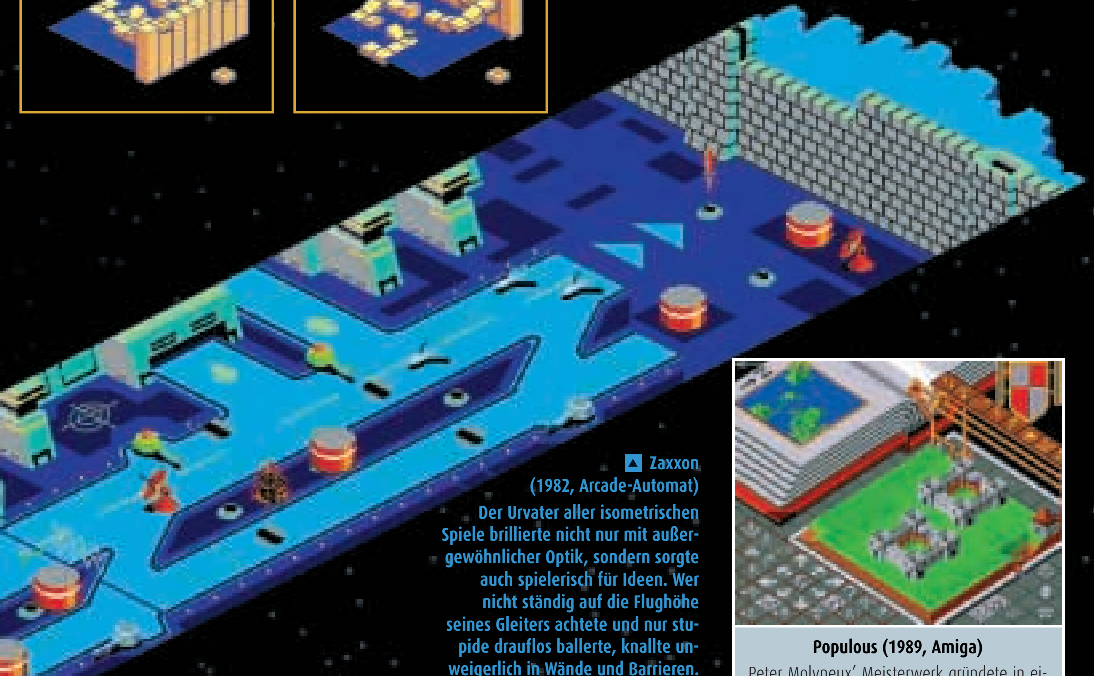








◀ Spindizzy (1986, C64)
Die höchst anspruchsvolle Geschicklichkeitsknobelei setzte gezielt auf den Kamerawechsel: Um den optimalen Weg durch jeden Bildschirm zu finden, war es neben einer feinfühligen Kontrolle über Euren Kreisel nicht selten dringend nötig, regelmäßig alle vier Sichtrichtungen zu nutzen.



▲ Zaxxon (1982, Arcade-Automat)
Der Urvater aller isometrischen Spiele brillierte nicht nur mit außergewöhnlicher Optik, sondern sorgte auch spielerisch für Ideen. Wer nicht ständig auf die Flughöhe seines Gleiters achtete und nur stupide drauflos ballerte, knallte unweigerlich in Wände und Barrieren.

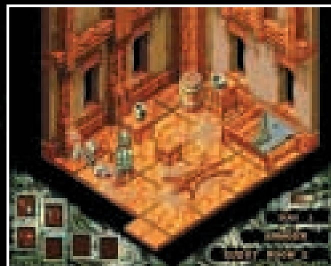
Bei den meisten Titeln kam die Ansicht hauptsächlich zur optischen Veredelung zum Einsatz. Manche Programmierer nutzten die Technologie aber auch für Kniffe, die auf den Spielablauf größeren Einfluss hatten und bislang nicht möglich waren: Bei Ballerspielen wie "Zaxxon" sorgt z.B. ein Spriteschatten dafür, dass der Spieler einzuschätzen vermag, wie hoch sein Raumschiff gerade fliegt. Einige knobellastigere Geschicklichkeits- oder Hüpftitel profitierten von der komplexeren Architektur und den dadurch anspruchsvolleren Rätselmöglichkeiten: Wird etwa die Figur von einem Gebäude verdeckt, erlaubt man einfach den Wechsel zu einer Ansicht aus den anderen Himmelsrichtungen.

Während bis zur 16-Bit-Zeit praktisch alle Genres mit isometrischen Vertretern aufwarteten, fand die Perspektive nach dem Aufkommen der Polygontechnik wenig Nutzen. Heutzutage kommt sie vor allem auf dem GBA zum Einsatz (Nintendos Handheld ist schließlich fest in der Bitmap-Vergangenheit verwurzelt), auf Heimkonsolen beschäftigen sich fast nur noch Entwickler von Strategiespielen damit. In dieser Sparte zählt gute Übersicht mehr als unnötige Grafikmätzchen – als jüngste Beispiele dienen z.B. "Disgaea" und "La Pucelle Tactics". *us* ⏮

ISOMETRISCHE MEILENSTEINE



Populous (1989, Amiga)
Peter Molyneux' Meisterwerk gründete in einem Handstreich ein ganzes Subgenre – 'Gottspiele' kamen dadurch groß in Mode. Erstmals konnte man die Landschaft frei scrollen und die Umgebungsarchitektur selbst verändern.



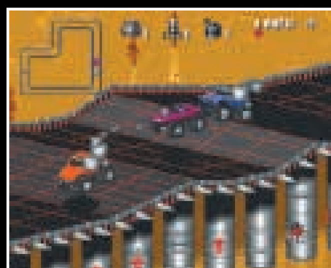
Cadaver (1991, Amiga)
Die Bitmap Brothers sind für in metallische Farbtöne gehaltene Werke wie "Speedball" bekannt, doch das erdig kolorierte "Cadaver" sorgt als anspruchsvolles Action-Adventure für den optischen Höhepunkt des Genres.



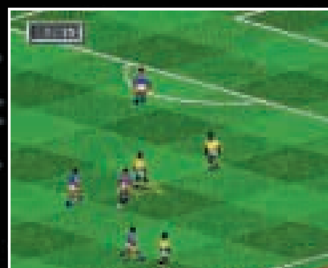
Marble Madness (1984, Automat)
Der Automat nutzte die Isometrie geschickt für physische Effekte: So zeigte die Optik nicht nur Gefälle und Steigungen, je nach Lage rollte die Kugel auch flotter nach unten oder brauchte Zusatzschub, um voran zu kommen.



Viewpoint (1992, Neo Geo)
Jenseits von "Zaxxon" traute sich nur Sammy an eine knallige Iso-Ballerei: Das Neo-Geo-Modul verzichtet zwar auf den Höhenaspekt, zog Shoot'em-Up-Fans aber mit vorgerenderten Feinden und hoher Schwierigkeit in den Bann.



Rock'n'Roll Racing (1994, SNES)
Vor dem dynamischeren Bitmap-Scrolling von "Out Run" wagten sich einige Genrevertreter an die Isometrie, um Berge und Gefälle in ihre Kurse einzuarbeiten: Interplays waffenlastige Flitzerei überzeugte dabei auch spielerisch.



FIFA Soccer '95 (1994, Mega Drive)
Spielerisch hatte die schräge Pseudo-3D-Ansicht zwar keine großen Auswirkungen, aber EA bewies mit den 16-Bit-Fassungen der bis heute erfolgreichen Kickerei, dass auch Sportspiele mit dieser Perspektive funktionieren.



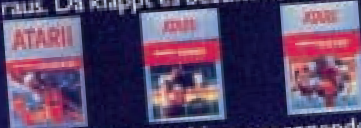
Final Fantasy Tactics (1997, PSone)
Leider nie in Europa erschienen, überzeugte Squares Strategie-Ableger mit ebenso packenden wie tiefgängigen Schlachten. Der Beweis, dass detaillierte Isometrie-Optik für übersichtliche Kämpfe noch immer aktuell ist.

Franz Beckenbauer spielt ATARI RealSports™ FUSSBALL:

„Die machen mich noch zum Tor des Monats."

Der Kaiser kann es nicht fassen. Eigentlich wollte er die Halbzeitpause nützen, um den Jungs mal zu zeigen, wo es lang geht. Daß die aber gleich so aufspielen, hätte er wahrhaftig nicht vermutet.

Gegen die zu verlieren, ist jedoch keine Schande, Franz. Das sind eben Profis auf diesem Gebiet. Doch bald bringt ATARI, nach FUSSBALL, auch noch VOLLEYBALL und TENNIS raus. Da klappt es bestimmt besser.



ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und ständig kommen neue dazu.

Das ATARI Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben. Man braucht es nur am Antennen-Eingang des Fernsehers anzuschließen, Cassette rein und schon geht es los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600 168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name: ______

Adresse: ______

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System™ ☐ ja ☐ nein



ATARI®

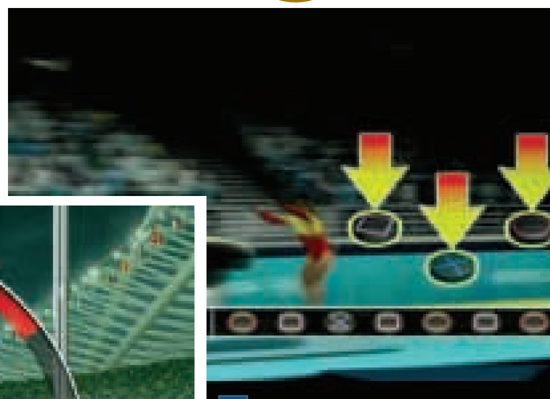
A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.

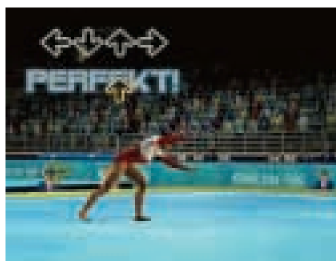
Titel: Real Sports Fußball – **Hersteller:** Atari – **Jahr:** 1984 – **System:** Atari VCS 2600

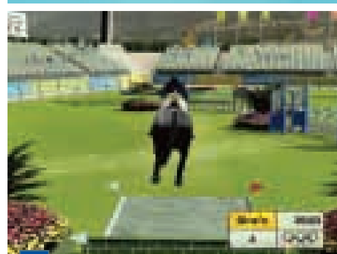
Da schau her: Deutschlands letzter wahrer Fußballgott engagierte sich zum Ende seiner aktiven Karriere konsequent für die Ausbildung passiver Bildschirmsportler – kein Wunder, dass die heutige Nationalmannschaft im echten Leben selten etwas reißt…

Athens 2004



PS2 Einsteiger studieren die ausführlichen Lernfilme im Training.





PS2 Disziplinen wie Bodenturnen und Dressurreiten überzeugen spielerisch.



PS2 Fast alle Sportarten steuert Ihr anders: Beim Diskuswerfen dreht Ihr die Anzeige via Stick nahe an den roten Bereich und stellt den Winkel (grüner Bereich) optimal ein.

Die Griechen wollen's sportlich wissen: Zuerst erobert König Otto bei der EM in Portugal die Herzen der Moussaka-Fans und im selben Jahr finden auch die Olympischen Spiele im Land des Zeus statt. Dank knallhartem Ausscheidungsverfahren qualifizieren sich jedoch nur durchtrainierte Wettkämpfer für das athletische Schauspiel. Glücklicherweise hat Sony ein Herz für Hobby-Sportler: Mit "Athens 2004" greifen selbst untalentierte Couch-Potatoes nach dem Edelmetall. Zur Auswahl stehen dabei 25 Disziplinen, welche sich in acht Bereiche aufteilen: Springen, Laufen, Werfen, Schwimmen, Turnen, Schießen, Reiten und Gewichtheben.

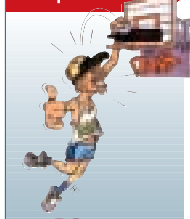
Heroischer Wettkampf

Entscheidet Euch zu Beginn für einen der zahlreichen Spielmodi: Im 'Training' erlernt Ihr dank schriftlichen oder filmischen Tipps die Steuerungs-Feinheiten. Tanzprofis und Ausdauersportler schrauben den Lärm- und Spaßpegel dagegen bei der 'Party' in die Höhe: Hier ersetzt Ihr Euer Pad durch eine Tanzmatte – Schweiß und Gelächter inklusive. Das absolute Kräftemessen findet schließlich im Wettkampf statt: Hier stellt Ihr Eure Lieblingsdisziplinen zusammen und fordert bis zu vier Spieler heraus.

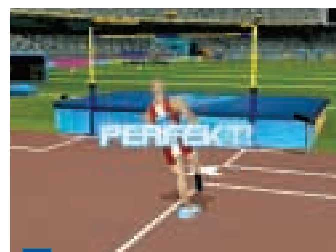
Die Technik macht's

Für ein erfolgreiches Abschneiden benötigt Ihr nur ab und zu abwechselndes Dauergehämmere auf zwei Tasten. Das Gros der Disziplinen erfordert Fingerspitzengefühl und taktisches Vorgehen. Unser MAN!AC-Kommentator berichtet live vor Ort: "Hallo! Ich befinde mich gerade im Stadion der Bogenschützinnen: Die Favoritin zielt gerade via Steuerknüppel auf die weit entfernte Scheibe und lässt sich vom starken Wind nicht beirren. Jetzt schießt sie mit der X-Taste den Pfeil, der direkt ins Schwarze trifft! Rasanter Wechsel in die Turnhalle: Hier haut Mr. Schlangenmensch beim Männer-Bodenturnen gerade auf die Tasten und drückt danach gut getimt die vier Feuerknöpfe. Nebenan zieht sich derweil der muskelbepackte Turner an den Ringen hoch: Er testet die Grenzen der Physik via linkem und rechten Stick und koordiniert mit L1 sowie L2 die Balance. Aus dem Hallenmief schalten wir nun auf die Tartanbahn: Die Speer- und Diskuswerfer konzentrieren sich auf korrekte Winkeleinstellung sowie exakte Stick-Drehbewegungen. Plötzlich tobt die Masse: Der schweizer 800-Meter-Läufer rennt Olympia-Rekord! Seine Taktik: feinfühlige Stick-Steuerung und rechtzeitige Aktivierung des Speed-Boosts auf den letzten 150 Metern. Weitere Höhepunkte versprechen der Turbo&Timing-Dreisprung sowie der Schnelldrück-100-Meter-Finallauf. Kurz durchatmen... und: Nach nur einem Werbespot sind wir zurück." *rf*

Raphael Fiore



Olympioniken versammelt Euch! Noch nie gab es ein derart üppiges Disziplinen-Angebot. Besonders überzeugend: Die Eigenarten der Sportarten bleiben dank innovativer Steuerung erhalten. Als Schweizer weiß ich, wie wichtig Taktik beim 800-Meter-Lauf ist: Während sich die deutschen Redaktionsmitglieder schon zu Beginn völlig verausgaben, hänge ich diese auf der Zielgerade mit Köpfchen ab. Auch die früher meist langatmigen Turnübungen gefallen durch raffinierte Steuerung und toller Tanzmattenunterstützung (neben dem Bodenturnen der Frauen eignen sich alle Sprung- und drei Laufwettbewerbe für die schweißtreibende Hüpferei). Selbst Button-Smashing-Liebhaber kommen nicht zu kurz: Besonders im Schwimmbecken und den traditionellen Lauf- und Sprungherausforderungen braucht Ihr flinke Flinger. Die Disziplinen sind jedoch derart ausgewogen abgestimmt, dass sich selbst Einsteiger und lahme Drücker Medaillen unter den Nagel reißen. Einziger Dopingskandal: Die Athleten bewegen sich teils arg unrealistisch und alleine kommt traditionell schnell Langweile auf. Trotzdem: das variantenreichste Olympiadenspiel aller Zeiten!



PS2 Lauf- wie Sprungwettbewerbe erfordern Timing und/oder Kraft.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei USK

Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Surround
- ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
- **PS2** bereits erhältlich
- **Xbox** keine Umsetzung geplant
- **NGC** keine Umsetzung geplant

Entwickler: Eurocom Entertainment, UK
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
- \+ 25 Disziplinen, die sich in puncto Steuerung und Taktik meist unterscheiden
- \+ vielseitig einstellbare Spielvarianten
- \+ großartiger Multiplayer-Spaß

Contra
- – für Solisten nur kurzfristig spannend
- – grafisch lediglich zweckmäßig

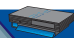
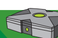
Alternativen:

PS2	ESPN Int. Track&Field (79%, MAN!AC 12/00)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Athens 2004

Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 44 %
80 % Spielspaß

Prima Sportspektakel mit 25 bunt gemixten Disziplinen und meist Pad schonender Steuerung.


Playstation 2

Xbox

DRIV3R



XB Jetzt darf auch aus dem Auto geballert werden: Fahren und gleichzeitiges Schießen erfordert allerdings einiges an Übung.



XB Gründlich misslungen: Die Laufsequenzen nerven mit dummen CPU-Feinden und hakeliger Steuerung.

Reflections' Undercover-Cop Tanner schreitet nach dem dezent missglückten Teil 2 auf PSone zum Next-Gen-Konsoleneinsatz – mit mehr Spielspaß-Erfolg?

Städtereise

Auf der Suche nach den Hintermännern einer international agierenden Autoschmuggelbande verschlägt es den kompromisslosen Polizisten Tanner um die halbe Welt. Seine virtuelle Städteroute lautet: Miami, Nizza, Istanbul – allesamt liebevoll nachgebildet mit insgesamt über 35.000 Gebäuden und gigantischen 250 Straßenkilometern. Für ausgiebiges Sightseeing bietet sich Eurem digitalen Alter Ego allerdings wenig Gelegenheit. Die Jagd nach den Drahtziehern der Wagenschieberei verlangt Euch nämlich einiges an fahrerischem Können ab: Wie aus vorherigen Episoden gewohnt, rast Ihr mit den verschiedensten Vehikeln ohne Rücksicht auf Verluste kreuz und quer durch die Metropolen. Fieser Blechschaden oder kaputte Reifen? Egal, einfach aussteigen, das nächste Auto anhalten, den Fahrer herauszerren und weiter geht's mit einem frisch polierten Wagen.

Neben dem banalen 'So gelange ich von Punkt A nach B' nutzt Ihr amerikanische Muscle Cars, pfeilschnelle Motorräder, 40 Tonnen schwere Trucks, Supersportwagen, Boote und viele andere Vehikel (insgesamt etwa 70 an der Zahl) für spannendere Zwecke. So müsst Ihr in den über 30 Missionen u.a. waghalsige Verfolgungsjagden auf den Asphalt legen, verdächtige Personen beschatten, flüchtende Fahrzeuge via Rammattacken oder gezieltem MG-Beschuss stoppen, Lagerplätze verwüsten und gestohlene Autos in den Anhänger eines fahrenden LKWs bugsieren. Bei dem Gros der Einsätze kämpft Ihr zudem gegen ein knallhartes Zeitlimit, einen engen Beobachtungsradius respektive mit den Tücken Eurer explosiven Sprengstoffladung, die bei zu heftigen Kollisionen in die Luft fliegt. Netter Gag: Reagiert Ihr bei spektakulären Szenen schnell genug, dann könnt Ihr via Tastendruck die so genannte Thrill Cam aktivieren – eine Art Instant-Wiederholung mit Unschärfeeffekt.

Auf Schusters Rappen

Frei nach dem Motto 'Was in "Grand Theft Auto" und "True Crime: Streets of L.A." wunderbar funktioniert, kann für "DRIV3R" nicht schlecht sein', muss Undercover-Cop Tanner nun gut zu Fuß sein. Soll heißen: In vielen Missionen verlasst Ihr Euren liebgewonnenen fahrbaren Untersatz und gebt Gangstern per pedes Saures. Mit gezückter Knarre bewegt sich Tanner in Ego-Ansicht oder Third-Person-Perspektive völlig frei durch die 3D-Kulissen. Auftauchende Bösewichte nehmt Ihr wahlweise manuell oder halbautomatisch ins Visier. Wer jetzt anspruchsvolle Scharmützel à la

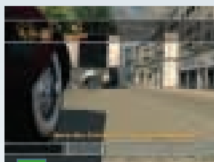
▪ ▪ ▪ Auf den Spuren von John Woo ▪ ▪ ▪

So funktioniert der 'Filmregisseur'-Modus von "DRIV3R"

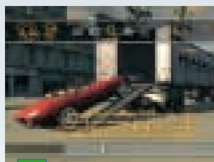
Wie schon in den vorangegangenen "Driver"-Episoden dürft Ihr Euch erneut als Hobby-Filmemacher versuchen. Wechselt dazu jederzeit während oder nach einer Mission in das Menü 'Filmregisseur' und postiert nach Eurem Gusto diverse Kameras, die das Geschehen beispielsweise aus der Ego- oder Reifen-Perspektive zeigen. Auf Tastendruck spult Ihr in Eurem Werk nach vorne, um weitere dramatische Ansichten zu integrieren. Effekte wie Motion Blur, Zeitlupe, Zoom oder Kamerarotation geben dem speicherbaren Film den letzten Kick. Wem das zuviel Arbeit ist, lässt erst den automatischen Regisseur ran und verändert hinterher einzelne Einstellungen. Eine Schnittfunktion fehlt allerdings.



XB Positioniert verschiedene Kameras,...

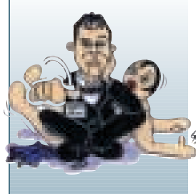


XB ...fügt Effekte wie Motion Blur hinzu...

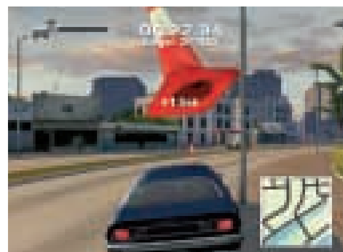


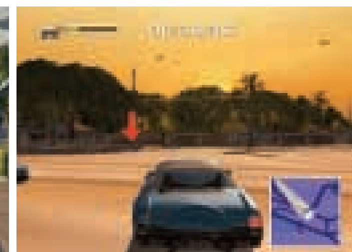
XB ...und speichert zu guter Letzt Euer Werk.

Thorsten Küchler



Good. Bad. Both. Ataris Werbeslogan zu "DRIV3R" passt wie die Stoßstange ans Auto. Während etwa der Regisseur-Modus besonders Kreativlinge begeistert, lassen einige Story-Missionen am Verstand der Entwickler zweifeln. Warum hängt Tanners Schicksal oft vom Zufall bzw. obskurer KI ab? Wieso stehen an jeder Ecke nervige (Stichwort: unzerstörbare Laterne!) Hindernisse? Noch dazu sieht das Cop-Drama nicht gerade berauschend aus: Deftige Grafik-Zuckler und reinploppende Objekte werfen kein gutes Bild auf Reflections' Technik-Abteilung. Dass die deutsche Synchro bei einem solchen Mammutprojekt grottenschlecht ausfällt, stößt ebenfalls sauer auf. Ob derartiger Patzer reißt dann auch der anarchische 'Freie Fahrt'-Modus nichts mehr raus – eine bittere Enttäuschung!





PS2 Zwei von sechs 'Fahrspielen': Fahrt 100 Pylonen über den Haufen (links) und hetzt von Checkpoint zu Checkpoint quer durch die Metropolen (rechts).



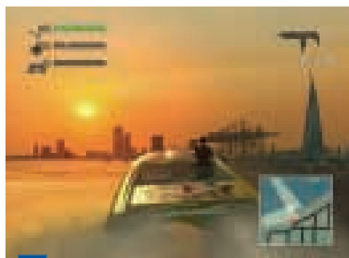
XB Nichts für Fahranfänger: Klaut drei Fahrzeuge und manövriert sie in den Anhänger eines fahrenden Trucks – Beruhigungstabletten nicht vergessen!

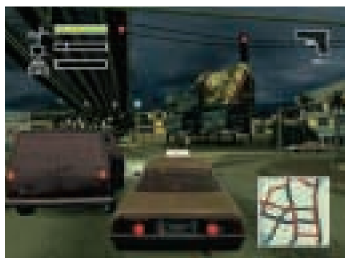
"Hitman: Contracts" erwartet, sieht sich getäuscht: In der Regel stehen Eure Widersacher wie doofe Pappkameraden in der Gegend herum und betteln geradezu um ihren Abschuss. Wer mit einem weit reichenden Maschinengewehr anrückt und die Umgebung penibel sondiert, knallt die bösen Buben bequem aus der Entfernung ab – schließlich scheinen sie es nicht nötig zu haben, in Deckung zu gehen oder taktisch zu agieren. Dieser unschöne Umstand rettet Euch jedoch bei den unerhört schweren Bosskämpfen mitunter das digitale Leben: Positioniert Tanner vorsichtig so, dass sich sein Zielkreuz rot färbt, der Feind Euch aber nicht bemerkt. Den Rest erledigt die Feuertaste.

Oliver Schultes



Aller guten Dinge sind drei? "DRIV3R" straft dieses Sprichwort – zu meinem Bedauern – kräftig Lügen: Teil 3 von Reflections' Undercover-Cop-Saga ist definitiv der schwächste. Krankte die zweite Episode ausschließlich an technischen Problemen, kommen in der neusten Inkarnation unnötige, hakelige Lauf-/Actionsequenzen dazu. Strohdumme KI-Feinde, die sich aus der Entfernung ohne die geringste Gegenwehr abknallen lassen und hundsgemeine Scriptings (Widersacher tauchen urplötzlich hinter Türen auf) werfen kein gutes Licht auf die Entwickler. Zu allem Überfluss wimmelt es nur so von Unsauberheiten: Da verschmelzen Polygon-Figuren mit Fahrzeugen, verkeilt sich Euer Alter Ego hinter einem Billardtisch so unglücklich, dass nur noch ein Neustart hilft und fliegt ein Gangster ohne erkennbaren Grund wie "Matrix"-Held Neo in den Himmel – das riecht nach 'Das Produkt muss um jeden Preis jetzt fertig werden!' Dies stößt mir alles doppelt sauer auf, da die Basis – Fahrgefühl, spannende Verfolgungen sowie große spielerische Freiheit – stimmt und großes Motivations-/Spielspaßpotenzial birgt!





PS2 Ob Morgenrot oder Nacht, Undercover-Cop Tanner kennt keinen Dienstschluss. Vorsicht: Baut Ihr abends einen Crash, gehen die Scheinwerfer Eures Wagens aus.



XB Robocop: Unsaubere Programmierung lässt Mensch und Maschine verschmelzen.

Abseits der Story...

...stehen Euch diverse, weniger nervenaufreibende Spielvarianten zur Wahl: In 'Freie Fahrt' cruist Ihr auf der Suche nach versteckten Boni stressfrei durch die Metropolen – Wagen-, Wetter- und Tageszeitvarianten inklusive. Unter dem Menüpunkt 'Fahrspiele' verstecken sich sechs verschiedene Minimissionen wie Checkpoint-Rennen, Hütchen-Umfahren, Verfolgung und Flucht vor der Polizei. Action-Fans mit Film-Faible dürfen sich schließlich im Regisseur-Modus austoben (siehe Kasten links). Nur für Microsoft-Driver: up- und downloadbare Wiederholungen der spektakulärsten Fahrten via Xbox Live.

Die Unterschiede zwischen den Konsolen-Fassungen sind im Wesentlichen grafischer Natur: Während auf der Sony-Konsole Autos und Häuser früher erscheinen (Pop-Ups dadurch dezenter) ergötzen sich Xbox-Raser an der eleganteren Optik. *os*

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
○ 60Hz ○ Soundtrack

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Reflections, UK
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ teils superspannende Verfolgungen
+ ausgezeichnetes Fahrgefühl

Contra
- unfertige Optik mit Pop-Ups und Rucklern
- hakelige Laufmissionen mit doofen Gegnern
- Leveldesign mit Macken und Bugs
- dilettantische deutsche Synchro

Alternativen:

PS2	The Getaway (63%, MAN!AC 02/03)
Xbox	True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)
NGC	True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)

DRIV3R

Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 74 %
68% Spielspaß

Xbox
Grafik 69 %
Sound 74 %
68% Spielspaß

Licht und Schatten: Lahme Per-Pedes-Ballereien wechseln sich mit spannenden Fahrsequenzen ab.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	–	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	4	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Pro Logic 2, 60Hz, DTS

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✔ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich (93%, MAN!AC 05/04)

Entwickler: Ubisoft, China/Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ superbe Licht/Schatten-Darstellung
+ innovativer Mehrspieler-Modus (nur PS2)
+ packende Solo-Missionen
+ leichter als die Xbox-Fassung...

Contra
- ...und damit für Profis fast zu seicht.
- teils deftige Ruckeleinlagen

Alternativen:

PS2	Metal Gear Solid: Substance (88%, MAN!AC 04/02)
Xbox	Metal Gear Solid: Substance (87%, MAN!AC 04/02)
NGC	Metal Gear Solid: The Twin Snakes (88%, MAN!AC 04/04)

Splinter Cell Pandora Tomorrow

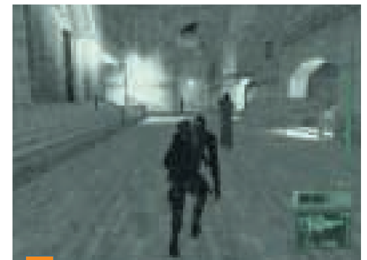
Playstation 2: Grafik 87 %, Sound 87 % – 91% Spielspaß

Gamecube: Grafik 85 %, Sound 87 % – 90% Spielspaß

Trotz technischer Defizite: Auch die Umsetzungen des Xbox-Knüllers fesseln gnadenlos ans Pad.



NGC Spannung pur: Während Sam abhängt, stochert die Wache im Nebel.

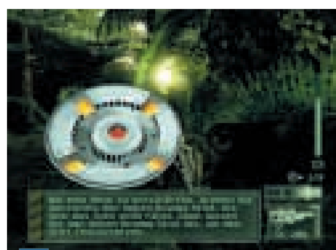


NGC Nervenschonend: Die Mission in Jerusalem wurde deutlich vereinfacht.

Endlich hat das Warten ein Ende: Sam Fisher öffnet ab sofort auch auf PS2 wie Cube die Büchse der Pandora. Ähnlich wie beim Vorläufer liefert Ubisoft jedoch keine simple Portierung ab, sondern verwöhnt jede Next-Gen-Konsole mit einer eigens optimierten Fassung.

Sam Fisher Reloaded

Bis auf Hardware-bedingte Kompromisse ähneln sich beide Konvertierungen: Während die Story um Terrorbruder Sadono identisch blieb, erfuhren sämtliche Missionen eine Generalüberholung. So wundern sich Kenner des Xbox-Originals über neue Lösungswege, anders platzierte KI-Bösewichte sowie deutlich mehr Rücksetzpunkte. Weiterhin entdeckt Ihr im späteren Verlauf eine frische Dschungelmission und dezent überarbeitete Zwischensequenzen. Für PS2-Schleicher ließen sich die Entwickler einen zusätzlichen Kniff einfallen: Wer sein USB-Headset anschließt, hört sämtliche Funksprüche via Ohrstöpsel. Außerdem könnt Ihr feindliche Wachmänner durch einen Pfiff ins Mikrofon anlocken – das hebt die Atmosphäre! Nintendo-Anhänger müssen hingegen eine dicke Kröte schlucken: Der Online-Mehrspieler-Modus wurde ersatzlos gestrichen. Quasi als Trostpflaster darf der Cube wenigstens Verbindung zum GBA aufnehmen: Per Link-Kabel zaubert Ihr einen praktischen Radarschirm auf den Handheld oder schaltet Extra-Missionen der GBA-Fassung frei. *tk*



PS2 Gab's auf der Xbox nicht: Minen werden per Analogstick entschärft.



PS2 Hier gut zu erkennen: Der neue Dschungelabschnitt glänzt durch stark verbesserte Wassereffekte samt schicker Echtzeit-Spiegelungen.

Neues für PS2 und Cube
Alle Änderungen im Überblick

Beide Versionen:
- mehr Zwischensequenzen
- zusätzliche Speicherpunkte
- eine neue Dschungelmission
- Minenentschärfen per Stick
- abgeänderte Missionen

Nur Gamecube:
- Mehrspieler fehlt komplett
- diverse Extras via GBA-Link

Nur PS2:
- bessere Headset-Unterstützung

Thorsten Küchler



Drei Konsolen, eine Stealth-Referenz: "Pandora Tomorrow" besteigt nach dem sensationellen Xbox-Auftritt auch den PS2- und Gamecube-Thron. Löblich, dass Ubisoft keine plumpen Portierungen anbietet und die lange Wartezeit offensichtlich für gewitzte Änderungen nutzte – so kommen sich Microsoft-Verweigerer nicht benachteiligt vor. Technisch müssen die renovierten Versionen jedoch deutliche Abstriche machen: Verwaschene Texturen und mitunter deftige Bildstotterer sorgen für neidische Blicke ins Xbox-Lager. Auch die weiteren Neuerungen hinterlassen einen zwiespältigen Nachgeschmack: So wirkt der Schwierigkeitsgrad wegen (fast schon zu) zahlreicher Rücksetzpunkte arg seicht – ehedem komplexe Level-Abschnitte fielen teilweise komplett weg. Apropos wegfallen: Für die mageren Online-Aktivitäten von Nintendo kann Ubisoft zwar nichts, aber das Fehlen der genialen Mehrspieler-Option zieht die Cube-Wertung nach unten – daran ändern auch Alibi-Link-Optionen nichts. Somit bleibt die Xbox-Fassung unsere Multiformat-Empfehlung, gefolgt vom PS2-Bruder. Doch egal auf welcher Konsole: "Pandora Tomorrow" gehört in jede Sammlung.

Full Spectrum Warrior



XB Feuer aus allen Rohren: Von einer sicheren Deckung aus könnt Ihr gefahrlos die Waffen sprechen lassen. Aber Vorsicht: Eure Munition ist begrenzt.



XB Ein Sandsturm trübt die Sicht, doch die Symbole sagen alles: Während Euer Team in Deckung kniet, befindet sich gerade voraus ein ungeschützter Feind.

Der Krieg beherrscht Amerikas Bildschirme, und das nicht nur in Form von Nachrichten aus dem Brandherd Irak. Auch in Computer- und Videospielen werden historische und aktuelle Waffengänge verstärkt thematisiert, was spätestens die diesjährige E3-Messe mit ihrer Flut an militärischer Software gezeigt hat. Die Pandemic Studios ("Star Wars Clone Wars") schwimmen zwar mit im Strom Hurra-patriotischer US-Kriegsspiele, laden bei "Full Spectrum Warrior" aber weder zum pulverdampfenden Reaktionstest noch zum strategischen Einheitengeschiebe. Vielmehr verschmelzen die kalifornischen Entwickler die kühle Kopfarbeit eines Befehlshabers mit der atemlosen Anspannung des Frontkämpfers und schaffen dadurch ein ebenso innovatives wie eindringliches Spielerlebnis.

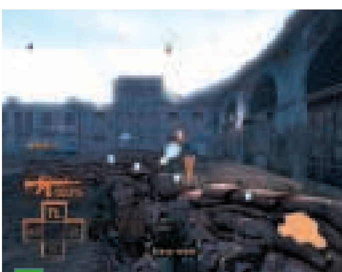
Die Stadt als Schlachtfeld

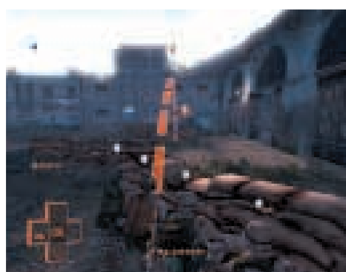
In elf umfangreichen Missionen löst Ihr einen Konflikt wie aus dem Lehrbuch – kein Wunder, basiert "Full Spectrum Warrior" ja auf einer Trainingssimulation der US Army. Selbige ist im Spiel ins vorderasiatische Land Zekistan einmarschiert, um den fiktiven Wüstenstaat von einem grausamen Diktator zu befreien. Doch statt sich der Übermacht modernen Militärs zu beugen, verschanzen sich Fundamentalistenführer Al-Afad und seine Anhänger in der Hauptstadt.

Mit zwei Spezialeinheiten à vier Mann durchstreift Ihr verwinkelte Gassen und ausgebombte Stadtlandschaften, immer auf der Suche nach Aufständischen bzw. Kameraden oder Geiseln, die Ihr aus deren Händen befreien sollt. Auch das Wiederauffinden einiger Kisten Stinger-Raketen, die Befreiung des Flughafens oder die Zerstörung eines gepanzerten Fahrzeugs gehört zu Euren Aufgaben.

Obwohl die atmosphärische Third-Person-Optik Action im Stil von "Rainbow Six" und "Conflict: Desert Storm" erwarten lässt, nehmt Ihr doch nie selbst das Sturmgewehr in die Hand oder manövriert direkt einen einzelnen Soldaten. Ihr erteilt nur Befehle, was via Cursor geschieht, der in Sichtweite über den Boden bewegt wird – auf Knopfdruck begibt sich das Kämpfer-Quartett zur gewünschten Position. Geschossen wird, wenn es die KI für richtig hält, Ihr bestimmt nur den Bereich, der anvisiert werden soll oder weist – durch längeranhaltenden Knopfdruck – starkes Sperrfeuer an. Begrenzt vorhandenes explosives Material setzt Ihr hingegen direkt ein: Feuert Raketen und werft Handgranaten, um die Deckungen der Gegner in die Luft zu jagen oder nutzt Rauchbomben, um im Schutz grauer Schwaden eine Freifläche zu überqueren.

Kein direktes Ziel für die Feinde abzugeben, ist das elementare Spielprin-





XB Ein Gegner hat sich verschanzt und feuert Raketen auf Team Bravo. In hohem Bogen werft Ihr eine Handgranate, um die Gefahr zu beseitigen.



XB Wird ein Kamerad schwer verwundet, schaltet das Spiel kurz in eine dramatische Zeitlupe. Das Opfer muss nun schnell verarztet und geschultert werden.



XB Manchmal trefft Ihr auf ein drittes, das Charlie-Team. Es besteht gewöhnlich aus Spezialisten, die größere Sprengungen vornehmen oder snipern können.



XB Der Vorstoß der Soldaten lässt sich durch Rauchbomben absichern.



XB Via GPS und Funk bleibt Ihr im Gefecht auf dem Laufenden.

zip von "Full Spectrum Warrior". Nie darf das Team ungedeckt sein, stets bewegt Ihr Euch geduckt von Hausecke zu Auto zu Mauer zu Hausecke, bis Ihr einen vorgegebenen Wegpunkt erreicht habt, wo Ihr neue Befehle in Empfang nehmt. Befinden sich die Soldaten hinter einer Deckung, erscheint ein Schildsymbol über ihren Köpfen. Die einfache Bedeutung: Der Feind darf wie wild drauflos ballern – Euren Leuten kann nichts geschehen. Doch dasselbe gilt auch für verschanzte Widerständler! Hier zahlt es sich aus, dass Ihr stets mit zwei Trupps unterwegs seid, zwischen denen nach Belieben hin- und hergeschaltet wird. Während Team Alpha den Gegner festnagelt, schleicht sich Team Bravo in dessen Rücken und schaltet ihn aus. Ein griffbereites GPS-Gerät mit Übersichtskarte unterstützt Euch beim Aushecken der richtigen Taktik.

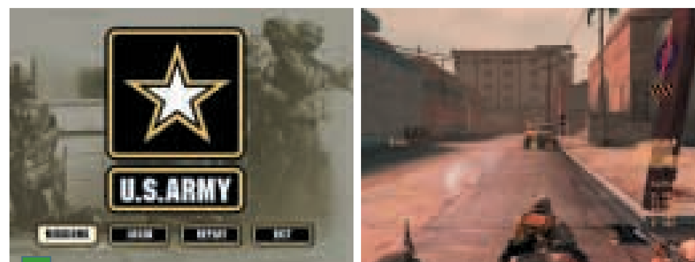
Packende Inszenierung

"Full Spectrum Warrior" besitzt nicht nur deshalb eine beklemmende Atmosphäre, weil an jeder Ecke der Tod auf Eure Männer lauert. Auch Optik und Akustik machen den Straßenkampf zum eindringlichen Erlebnis: Staubige Straßen, brennende Paläste, zerstörte Häuser, Gerümpel, Autowracks – grau-braune, in der Ferne verschwimmende Farben zeichnen das bedrückende Bild einer umkämpften Stadt, durch die zu allem Überfluss auch noch Sandstürme fegen. Für die passende Soundkulisse sorgen markiges Militär-Geschrei, sphärische, fernöstliche Klänge und vielfältiger Waffenlärm.

Eine hübsche Idee ist die Unterstützung von Xbox Live: Zwar sucht Ihr vergeblich nach einem Online-Deathmatch, dafür lässt sich die gesamte Kampagne zu zweit bestehen – jeder Spieler übernimmt ein Kampfteam. Noch nie war das Headset derart unverzichtbar. *sf*

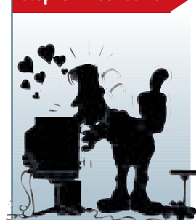
Army-Training
Das versteckte Extra der Verkaufsversion

"Full Spectrum Warrior" geht den Krieg nicht grundlos von seiner taktischen Seite an – basiert das Spiel doch auf einer Straßenkampfsimulation der U.S. Army, bei der es nicht um größtmögliche Action, sondern ums Überleben in einer besetzten, fernöstlichen Metropole geht. Diese originale Trainingsversion wurde netterweise von den Entwicklern auf der DVD versteckt: Durch die Eingabe des Codes 'HA2P1PY9TUR5TLE' im Cheat-Bildschirm wird die Army-Variante geladen. Sie enthält sechs Missionen und unterscheidet sich in etlichen Aspekten vom Hauptprogramm. So bietet sie etwas schärfere Optik und eine veränderte Pad-Belegung, zudem lassen sich vor Beginn einer Mission Werte wie Windstärke und Aggressivität der Zivilisten einstellen, eine Statistik am Einsatzende gibt Aufschluss über Eure Leistungen. Die U.S.-Army-Variante ist ein umfangreiches Extra, das Euch nach Durchspielen des Hauptteils noch ein paar vergnügliche Stunden bereitet.



XB Durch Eingabe eines Cheats gelangt man in die offizielle Trainingsvariante der U.S. Army. Hier warten sechs weitere Einsätze auf die beiden Teams.

Stephan Freundorfer



Eine seltene Überraschung: "Full Spectrum Warrior" ist ein ganz anderes Spielerlebnis. Die Mischung aus Strategie-Prinzip und Action-Inszenierung – wahrlich innovativ, etwas vergleichbares gab es bislang nicht. Und das Schöne dabei: Das Konzept mit der indirekten Steuerung funktioniert, es ist ebenso einfach wie aufregend, die Jungs durch die verwinkelte Stadt zu führen. Auch technisch gibt's nichts zu mäkeln: Markanter Sound und wenig abwechslungsreiche, dafür aber umso atmosphärischere Grafik erschaffen ein realistisches Häuserkampf-Szenario. Allerdings kann diese fühlbare Nähe des Spiels zu aktuellen Krisen auch abschrecken – jedem muss klar sein, dass er hier einen Titel zockt, der Kriege à la Bush und das U.S.-Militär glorifiziert. Schwerer wiegt aber, dass die tolle Spielidee nicht konsequent weitergedacht wurde und es "Full Spectrum Warrior" daher an Abwechslung mangelt. Ein Team stürmt eine Deckung weiter, während das andere Feuerschutz gibt – das ist der Kerninhalt des Ganzen. Echte taktische Überlegungen sind selten, auch weil sich der Spielraum der Soldaten auf die Ebene beschränkt. Ich hoffe auf einen komplexeren Teil 2!

Genre: Strategiespiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		2	

USK-Rating  16 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox Juli
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Pandemic Studios, USA
Hersteller: THQ
Website: www.fullspectrumwarrior.com

Pro
- \+ neuartiges, cleveres Spielprinzip
- \+ atmosphärische Grafik
- \+ kooperatives Spiel via Xbox Live
- \+ elf umfangreiche Missionen

Contra
- – problematische Thematik
- – beschränkter Handlungsspielraum

Alternativen:
- PS2: keine erhältlich
- Xbox: keine erhältlich
- NGC: keine erhältlich

Full Spectrum Warrior

Xbox
Grafik 82 %
Sound 80 %
83 % Spielspaß

Innovatives Strategiespiel mit dichter Atmosphäre, aber mangelnder Abwechslung.

Obscure

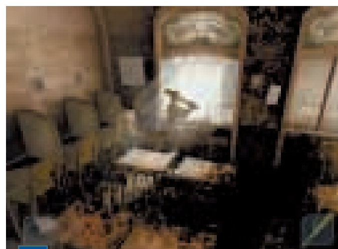

PS2 Die nebligen Muster an den Wänden verraten die Anwesenheit böser Gesellen und sorgen zusätzlich für schaurige Atmosphäre.



XB Dank Teamwork bleibt Zeit, den Weg freizuschieben (oben). Auch ekligste Zwischengegner ermüden schnell dank doppelter Feuerkraft (unten).

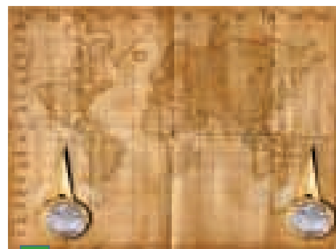
Campus-Horror: In einer US-Highschool verschwinden schon seit Jahren Schüler spurlos. Als schließlich auch noch der Starbasketballer Kenny vom Erdboden verschluckt wird, machen sich seine Freunde Josh, Shannon, Ashley und Stanley auf, ihn zu finden. Auf dem riesigen Schulgelände geraten sie dabei in ein tödliches Abenteuer.

Doch zunächst treffen sich die Freunde nach dem Unterricht, um festzustellen, dass fast die gesamte Schule vom Hausmeister abgeriegelt wurde. Am ersten Treffpunkt in der Schulkantine wählt Ihr zwei Gefährten aus – Ihr steuert einen Helden, während der andere sorgsam folgt. Es sei denn, Ihr gebt via Steuerkreuz das Kommando zu warten oder Euch tatkräftig zu unterstützen. Dabei könnt Ihr ständig zwischen Euren Kameraden wechseln. Doch nicht nur das ist möglich: Ein zweiter Spieler kann jederzeit ins Abenteuer per Start-Taste ein- und ebenso wieder aussteigen, um die Rolle des aktuellen Gefährten zu übernehmen.


PS2 Dem grausigen Nebel und den Gegnern schmeckt Licht gar nicht.

Nachsitzen

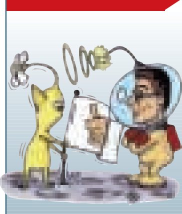
Der große Campus unterteilt sich in Klassenzimmer, Verwaltung, Speisesaal, Krankenstation, Bibliothek, Amphitheater, Sporthalle und ein Schülerwohnheim, die Ihr nacheinander dank entsprechender Schlüssel besucht. Des Öfteren müsst Ihr aber zu bereits besuchten Plätzen zurückkehren: Dabei sickert langsam die Wahrheit über das Verschwinden Eures Kumpels Kenny durch. So finden sich eigenartige Käfige, Hinweise auf obskure Experimente und Geschichten über den verschollenen Zwillingsbruder des Rektors. Doch allen voran tummeln sich gefährliche Monster auf dem Gelände. Unheilverkündend taucht bei blassen Zombies, zweibeinigen Critters oder mies gelaunten Tentakeln immer auch schwarzer Nebel auf, der die Kreaturen scheinbar stärkt. Doch genau hier findet sich ihr Schwachpunkt: Sie reagieren empfindlich auf Licht. Greift deshalb zu Baseballschläger und Eisenstange, um die Fenster einzuschlagen und tödliche Sonnenstrahlen zu streuen. Leider bricht nach den ersten Spielstunden die Nacht herein und Ihr seid auf herumliegende Taschenlampen in verschiedenen Stärken angewiesen. Praktischerweise lassen sich die Lichtfunzeln per Klebeband an Eure Waffen heften. Daneben könnt Ihr die Photonen-Schleudern per Schultertaste auf einen zeitbegrenzten 'Boost' schalten, um Monster weiter zu schwächen und in Schach zu halten. Dann geben ihnen Bleikugeln den Rest. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Pistolen, Revolvern oder Schrotflinten.


XB Die netten Rätseleien fordern Euren Einfallsreichtum.

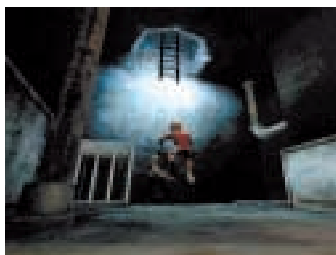
Auf gute Zusammenarbeit

Teamwork ist bei den häufigen Kämpfen Pflicht. So sind manche Rätsel oder die berühmte Räuberleiter nur im Duett zu bewältigen. Auch hilfreich: Beim zeitaufwändigen Knacken von Schlössern oder beim Verschieben von Kisten schützt Euch Euer Kamerad vor anstürmenden Monstern. Aber selbst wenn Ihr oder Euer Kumpan das Zeitliche segnet, bedeutet dies nicht das Ende des Spiels. Denn die verbleibenden Leidensgenossen am Sammelpunkt (zu denen Ihr per Knopfdruck umgehend zurückkehren könnt) überneh-

Thomas Stuchlik

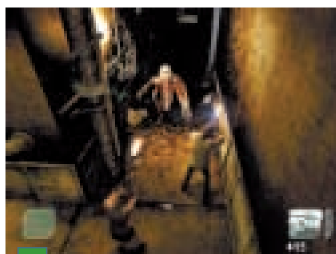


Nichts Neues an der Zombie-Front. "Obscure" erfindet das Horror-Rad nicht neu, sondern bedient sich unverholen bei den Genre-Vettern. "Resident Evil"-Fans finden deshalb schnell in Ataris Teenie-Abenteuer. Der stimmige Campus-Grusel weiß die geklauten Elemente gut zu kombinieren. Doch eins hat der Titel vielen voraus: den vorbildlichen Zweispieler-Modus. Beim Planen und Erforschen im Duo kommt nochmals mehr Spielspaß und Stimmung auf. Da fragt man sich schon, warum dieses Feature nicht auch schon "Resident Evil Zero" geboten hat. Neben erwähntem Innovationsmangel verhindern jedoch einige Ungereimtheiten eine Auszeichnung: Zunächst ist die Spiellänge von "Obscure" etwas kurz geraten – auch die vorhersehbare Story birgt kaum Überraschungen. Daneben bieten die festen Kameraperspektiven manchmal zu wenig Übersicht in hektischen Situationen. Auch die KI zeigt vereinzelt Schwächen: Die Kollegen bleiben zwar nie hängen, helfen allerdings nicht immer. Die Grafik gefällt dagegen durchweg und legt nur selten Ruckeleinlagen hin. Kurzum: Einsteiger und dürstende Genre-Fans finden hier einen passenden Zeitvertreib.





PS2 An wechselnden Sammelstellen (unten) wählt Ihr Euer Team.

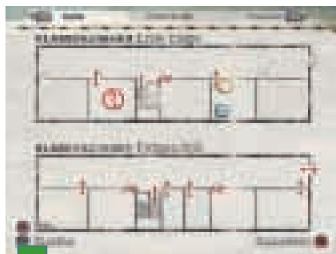


XB Im Nebel versteckte Monster überraschen Euch im Dunkeln.

men sogleich die Rolle des gefallenen Kommilitonen.

Allerdings verfügen alle Charaktere per Knopfdruck über Spezialfähigkeiten: Josh informiert Euch darüber, ob im hiesigen Raum noch was zu holen ist, während Stanley Schlösser viel schneller als seine Freunde knackt. Die Mädels Shannon und Ashley dagegen geben hilfreiche Tipps bzw. holen zu Spezialattacken aus. Speicherpunkt àde: Gesichert wird jederzeit auf CDs, die Ihr allerdings erst aufstöbern müsst.

Nach dem Durchspielen werdet Ihr mit Bonuskostümen für überlebende Charaktere, Extrawaffen, einem netten Making-of sowie Musik-Videos belohnt. Atari untermalte den schulischen Grusel-Trip passend mit Songs von Sum 41, Span oder Sportfreunde Stiller. *ts*



XB Praktisch: Auf den Karten werden Hinweise und Türen verzeichnet.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Hydravision/MC2, Frankreich
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ flexibler Coop-Modus
+ stimmiges Horror-Szenario
+ solide Optik

Contra
– kaum Charakterunterschiede
– viel geklaut aus anderen Spielen
– vorhersehbare Story

Alternativen:

PS2	Silent Hill 3 (88%, MAN!AC 06/03)
Xbox	Silent Hill 2: Inner Fears (86%, MAN!AC 11/02)
NGC	Eternal Darkness (90%, MAN!AC 12/02)

Obscure

Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 74 %
80% Spielspaß

Xbox
Grafik 78 %
Sound 74 %
80% Spielspaß

Hübscher Teenie-Horror mit vielen typischen Genre-Features und vorbildlichem Coop-Modus.

Onimusha 3 Demon Siege



PS2 Grotesker Neuzugang: Auf dem Triumphbogen tritt Samanosuke gegen einen rotierenden Kampfroboter an – Schwertschläge machen den Mech zu Schrott.



PS2 Oase der Erholung: In diesem japanischen Dorf plaudert Ihr mit Zivilisten und lasst Eure Waffen baumeln – leider hält der trügerische Frieden nicht lange.

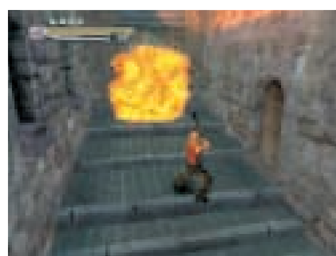
Ungleiche Paare erobern den Software-Markt: Egal ob Ratchet und sein Robo-Kumpel Clank oder Jak und das Quassel-Wiesel Daxter – Gegensätze bürgen für die nötige Würze im Videospiel-Alltag. Nun bekommt Capcoms Polygon-Samurai Samanosuke ebenfalls einen skurrilen Partner zur Seite gestellt: Im letzten Teil der "Onimusha"-Trilogie steuert Ihr nämlich nicht nur erwähnten Nippon-Krieger, sondern auch den Franco-Polizisten Jacques Blanc (ein Digi-Abbild von Schauspieler Jean Reno).

Wer hat an der Uhr gedreht?

Doch wie kommt's zum Treffen der ungleichen Recken? Ganz einfach: Erzbösewicht Nobunaga bzw. dessen Schergen verfügen neuerdings über eine Zeitmaschine, mit deren Hilfe alsbald das moderne Paris von marodierenden Zombie-Soldaten unterjocht wird – solch Missetat schreit förmlich nach generationenübergreifender Manneskraft!

Damit trotz der neuerlichen Tauscherei zwischen zwei Protagonisten keine Verwirrung aufkommt, bleibt die Steuerung stets identisch: Ihr lauft per Analogstick (ein Novum für die Reihe) durch vollständig polygonale Schauplätze (gleich noch eine "Onimusha"-Innovation) und drescht per Aktionstasten auf Monsterhorden ein. Gleichwohl grenzt sich Euer Haudegen-Doppel deutlich voneinander ab: Während nämlich Samanosuke traditionelle Schwerter verwendet, hantiert Monsieur Blanc lieber mit flexibleren Todbringern. Will heißen: Der frische Franzose schleudert etwaigen Widersachern ein knallendes Peitschen-Halali entgegen. Außerdem schwingt Ihr Euch via Stahlriemen an vorgegebenen Ankerpunkten über Abgründe – Tarzan wäre stolz auf seinen gallischen Imitator.

Um homoerotische Momente zwischen den beiden Helden zu unterbinden, schicken die Entwickler noch weibliche Reize ins PS2-Rennen: Das





PS2 Weibliche Hilfe: Die Polizistin Michelle steht Samanosuke zur Seite, an einigen Stellen (kleines Bild oben) schlüpft Ihr gar selbst in den Kampfanzug der Blondine.



PS2 Kopfnuss mit Pfiff: Um diese stampfenden Holzfallen zu überwinden, müsst Ihr manuell zwischen den beiden Protagonisten bzw. deren Zeiten wechseln.





PS2 Ein Feuerwerk der guten Laune: Per magischer Energie entlockt Ihr den Waffen Eurer Recken diverse Zauberangriffe – dann brennen die Zombies lichterloh.

Thorsten Küchler



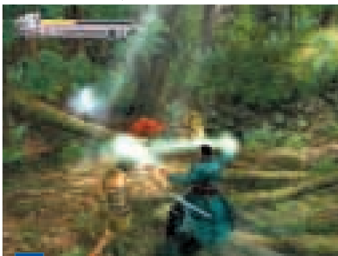
Frisches Blut tut unserem Action-Adventure gut: Gemäß diesem Leitspruch schafft es Capcom tatsächlich, seine "Onimusha"-Serie mit einem krönenden Finale zu veredeln. So bizarr die Teilnahme von Schauspieler Jean Reno bzw. des zugehörigen Schauplatzes Paris auch erscheint, sie entpuppen sich als brillanter Schachzug: Abwechslungsreichtum, individuelle Charaktere und spannende Plotwendungen – so lauten die daraus resultierenden Spielspaß-Tugenden. Auch den Sprung in die dritte Dimension meistern Samanosuke & Co. mit Bravour: Sowohl das (endlich) analoge Kontrollschema als auch die liebevoll gestalteten Polygon-Hintergründe lassen Metzel-Fans frohlocken. Von der Präsentation des kuriosen Zeitreise-Cocktails darf sich die Konkurrenz ebenfalls eine Scheibe abschneiden: Alleine für den sagenhaften Vorspann und Jean Renos französisches Gebrabbel lohnt sich die Reise ins "Onimusha"-Land. Ohne MAN!AC-Kritik kommt aber selbst dieses Sahnestück japanischer Programmierkunst nicht davon: So hätten wir uns herausfordernde Kämpfe und weniger Linearität (Teil 2 konnte das besser) gewünscht.

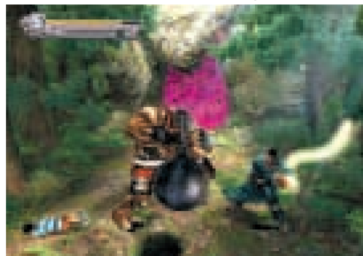
Blondinchen Michelle geht gelegentlich mit auf Untotenjagd und mutiert im späteren Verlauf gar zur spielbaren Kampfamazone.

Die Herrin der Gezeiten

Eine weitere Dame namens Aku sorgt für gehobenen Rätselspaß: Die zauberhafte Fee fungiert nicht nur als Universalübersetzerin ('Ich Jaques, du Samanosuke'), sondern kann als einzige Figur durch die Zeit reisen. Aus dieser Prämisse ergeben sich clevere Knobeleien: So transportiert das Mini-Mädel etwa einen Samen zu Jaques, welcher selbigen in der Vergangenheit anpflanzt – Spieljahre später nutzt Samanosuke schließlich den gewachsenen Baum als Kletterhilfe. Ansonsten rekrutieren sich die Denkeinlagen aus allseits bekannten Genre-Standards: Sucht nach passenden Schlüsseln, kombiniert antike Symbole oder knackt unzählige Rätselkisten. Sorgt genannte Hirnakrobatik noch für keine großen Probleme, verlangen die regelmäßigen Bossgefechte nach wesentlich mehr Disziplin: Riesige Eisdrachen, stählerne Kampfroboter sowie schleimige Hexen wollen den "Onimusha"-Kriegern ans Leder. Nur wer sich eine passende Taktik ausdenkt bzw. die Blockfunktion (L1-Taste) nutzt, sieht den nächsten Speicherspiegel. Letzterer sichert nicht nur Euren Spielstand, sondern dient zudem als virtueller Krämerladen: Hier tauscht Ihr eingesackte Monsterseelen gegen Waffen-Upgrades oder größere Lebensenergie.

Am Ende der umfangreichen Nippon-Schlachtplatte winken schließlich diverse Extra-Modi und Bonus-Kostüme: Von skurrilen Panda-Klamotten über Übungseinheiten am Schießstand bis hin zu einer Nebenepisode reicht die freischaltbare Palette. *tk*







PS2 Peitschender Franzose: Mit seinem magischen Riemen umklammert Jacques anrückende Zombies (links), holt zu vernichtenden Hieben aus (Mitte) und schwingt sich an güldenen Ankerpunkten über reißende Gebirgsflüsse (rechts).

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom R&D 2, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ fehlerlose Analog-Steuerung
+ herrlich detaillierte Polygon-Optik
+ interessante Zeitreiserätsel
+ Abwechslung dank zweier Protagonisten
+ unterhaltsame Extras freispielbar

Contra
– strikt linearer Spielverlauf

Alternativen:
PS2 **Way of the Samurai 2** (78%, MAN!AC 06/04)
Xbox **Ninja Gaiden** (88%, MAN!AC 06/04)
NGC **Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)

Onimusha 3 Demon Siege

Playstation 2
Grafik 87 %
Sound 84 %
88% Spielspaß

König der Klingen: fabelhaft inszeniertes Samurai-Spektakel ohne echte Macken – ein Genuss!

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 | Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, ✓ EyeToy
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Playstation 2 – 73 % Spielspaß – Grafik 71 %, Sound 65 %

Xbox – 71 % Spielspaß – Grafik 72 %, Sound 65 %

Gamecube – 71 % Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 65 %

Einsteigerfreundliches Action-Abenteuer mit drei Helden, hohem Rätselgehalt und einigen Minispielen.



PS2 Hoch über Hogwarts: Dank Seidenschnabel gleitet Ihr zielsicher zum nächsten Einsatzpunkt – leicht zu erkennen am gelb-roten Strahl.

Hurra, die Sommerferien sind vorbei! Harry Potter und seine Gryffindor-Gefährten Ron Weasley sowie Hermine Granger reisen mit dem Hogwarts Express Richtung Zauberschule. Doch die Vorfreude auf das dritte Hokuspokus-Semester sinkt umgehend ins Bodenlose: Denn der gefürchtete Sirius Black ist aus dem Askaban-Gefängnis ausgebrochen. Man munkelt, dass dieser etwas mit dem Tod von Harrys Eltern zu tun hat und seine tödliche Mission vollenden will.

Zauberspaß hoch drei

Nach dieser Schreckensnachricht steigt Ihr direkt in das Spielgeschehen ein. Die wichtigste Neuerung offenbart sich sofort: Ihr steuert nicht nur Harry, sondern ebenso Ron und Hermine. Jeder dieser drei Zauber-Volontäre verfügt über besondere Fähigkeiten: So klettert der flinke Harry Seile empor und hüpft automatisch über Abgründe. Ron hingegen erkennt dank Röntgen-Blick unsichtbare Wände und Hermine kriecht durch enge Spalten. Zudem unterscheiden sich die drei Freunde in puncto Abrakadabra-Fertigkeiten: Ron erschreckt lichtscheue Hinkepanke mit dem 'Lumos'-Zauber, Hermine erneuert ruiniertes Interieur mit 'Reparo' und Harry zieht sich dank 'Carpe Retractum' zu weit entfernten Gegenständen – legt bis zu zwei Zaubersprüche auf Eure Tasten. Nervige Gegner fokussiert Ihr schlussendlich via halbautomatischer Zielerfassung. Die meiste Zeit verbringt Ihr jedoch mit dem Erfüllen von Missionen sowie dem Lösen von simplen Rätseln. Danach geht Euer Trio schlafen, sammelt Bertie Botts Bohnen, um Items zu kaufen oder vergnügt sich bei drei freischaltbaren Minispielen. *rf*

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.harrypotter.ea.com

Pro
+ munteres Protagonisten-Wechselspiel
+ überaus kinder- und einsteigerfreundlich
+ prima EyeToy-Unterstützung (PS2)
+ viele Rätselaufgaben,...

Contra
- ...die meist jedoch arg simpel ausfallen
- teilweise dusselige CPU-Begleiter

Alternativen:

PS2	**Harry Potter und der Stein der Weisen** (59%, MAN!AC 02/04)
Xbox	**Harry Potter und der Stein der Weisen** (62%, MAN!AC 02/04)
NGC	**Harry Potter und der Stein der Weisen** (56%, MAN!AC 02/04)

EyeToy statt Zauberstab

Sportives Hexen für bis zu vier PS2-Magier

PS2-Gaukelkünstler mit EyeToy-Kamera verwöhnt EA mit sechs Ausdauer fördernden Spielen. So schmeißt Ihr randalierende Gnome aus Hagrids Garten (Entgnomen) und säubert verdreckte Fenster mit Froschlaichseife (Zonkos Scherzartikelladen). Zudem jagt Ihr dem goldenen Schnatz hinterher und weicht dem Klatscher aus (Sucher-Training). Aufdringliche Geister verscheucht Ihr schließlich via Schrei ins Mikro (Bild oben).

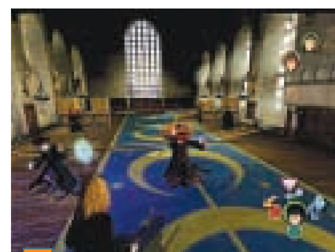




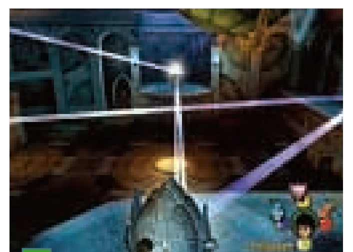
Raphael Fiore



Harry lässt das Zaubern nicht: Doch im Gegensatz zu den technisch unsauberen Vorgängern und dem faulen Neuauflage-Hokuspokus mixt der Brillenträger jetzt ein schmackhaftes Elixier. Dabei kitzeln vor allem folgende Zutaten Eure Sinne: das taktisch muntere Wechselspiel der drei Magie-Virtuosen und die geistreichen EyeToy-Boni für bis zu vier Spieler. Wer keine PS2-Kamera besitzt und Wert auf eine ruckelfreie Hogwarts-Welt legt, nimmt mit der technisch tadellosen Xbox-Version vorlieb. Mängel zeigen jedoch alle Versionen: Das magische Abenteuer fällt kurz aus und die simplen Rätsel lösen erprobte Zaubermeister im Nu. Zudem stellen sich Eure Vertrauten im Kampf oder bei abrupten Richtungswechseln schon mal ziemlich doof an.



NGC Verzaubert: Kürbiskopf-Harry stellt im 'Duellierklub' ein leichtes Ziel dar.



XB Simpel gestrickte, an "Zelda" erinnernde Rätsel löst Ihr zu Hauf.

MEDIA GAMES BERLIN

Alt-Tegel 11 Plz.: 13507

Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau   U6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

Wir freuen uns auf Ihren Besuch. Unsere Ladenöffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr

+++24Std. Lieferung | Kostenlose Preislisten | Alle Neuerscheinungen +++

PlayStation 2

PS2 neu + Spiel für: 159,95€

PS2 gebr.+ Spiel für: 139,95€

PS2 limitiert Aqua Neu + Doppel DVD Findet Nemo und Spiel für: 199,95€

Guilty Gear X2

-2D Beat and Up von Sammy-

Limitierte Version

gebraucht: 39,95 € Neu für 49,95€

Titel	Gebraucht	NEU
Dynasty Tactics 2	17,95€	22,95€
Kessen 2	17,95€	22,95€
Pro Evolution Soccer3	27,95€	29,95€
Ghost Hunter	19,95€	24,95€
Naval Ops: Warship	19,95€	24,95€
G1 Jocky 3	24,95€	29,95€
Kingdom Hearts	19,95€	24,95€
Dynasty Tactics 1	17,95€	22,95€
Mission Impossible	17,95€	22,95€
Zone of the Enders 2	19,95€	24,95€
Sly Raccoon	22,95€	27,95€

Wir führen alle aktuellen und weitere Spiele auf Anfrage

NINTENDO GAMECUBE



NGC neu + Spiel für: 89,95€

NGC gebr.+ Spiel für: 79,95€



Super Mario Kart

-Double Dash-

Der Kultracer geht in die nächste Runde

Neu für: 39,95€

Titel	Gebraucht	NEU
Mario Sunshine	22,95€	27,95€
MGS: Twin Snakes	39,95€	49,95€
Metroid	22,95€	27,95€
Luigis Mansion	22,95€	27,95€
Pikmin	17,95€	19,95€
Soul Calibur 2	24,95€	29,95€
FIFA 2003	22,95€	27,95€
F-Zero GX	32,95€	39,95€
Bomberman Gen.	22,95€	29,95€
Disney Fussball	24,95€	29,95€
Zelda:TWW (limitiert)	39,95€	49,95€
ISS 2	19,95€	27,95€
Disney Basketball	24,95€	29,95€
Mystic Heroes	22,95€	27,95€
Defender	14,95€	19,95€
Pro Tennis WTA	14,95€	19,95€
Smash Bro. Melee	24,95€	29,95€



Wir führen alle aktuellen und weitere Spiele auf Anfrage

XBOX



X-Box neu + Spiel für: 159,95€

X-Box gebr.+ Spiel für: 139,95€



Crystal Pack

inkl. 2 Pads + Dead or Alive 3

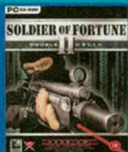
NEU: 199,95€

Titel	Gebraucht	NEU
WWE: Raw 2	19,95€	24,95€
GTA3:Doublepack	24,95€	29,95€
Project Gotham R. 2	24,95€	29,95€
Rainbow Six	24,95€	29,95€
Halo	19,95€	24,95€
Dead or Alive 3	17,95€	19,95€
Dynasty Warrior 3	17,95€	22,95€
Mission Impossible	14,95€	19,95€
Silent Hill 2	39,95€	49,95€
4x Shooter	22,95€	29,95€
Capcom vs. SNK 2	24,95€	29,95€
Brute Force	17,95€	19,95€
Splinter Cell	17,95€	22,95€
Racing Evoluzione	44,95€	49,95€
Shellshock (auch PS2)	49,95€	59,95€
Moto GP 2	17,95€	19,95€
MGS 2: Substance	24,95€	29,95€



Wir führen alle aktuellen und weitere Spiele auf Anfrage

PC CD-ROM / DVD



Soldier of Fortune 2

-limitierte Goldversion-

Neu für: 29,95€



Metal Gear Solid 2, Silent Hill 3 oder Pro Evolution Soccer je: 9,95€

GAME BOY ADVANCE



Wer wird Millionär

komplett in Deutsch

neu für: 29,95€



HdR: 2T, Yoshis Is., Final Fantasy tactics, Metroid je NEU: 29,95€

NINTENDO 64 / Dreamcast



NEU für: 69,95€

Nintendo 64 Clear Blue + Mario 64

Dreamcast + Soul Reaver

Neu für: 99,95€

Gebraucht: auf Anfrage



Wir führen noch weitere N64 und DC Spiele

Wir führen ein großes Angebot von neuen und gebrauchten Spielen!

Porto

Versand ausschliesslich per Nachnahme. Porto beträgt 4,50 € zzgl. 2 € Nachnahme. Ab Bestellwert von 100 €, Portofrei.



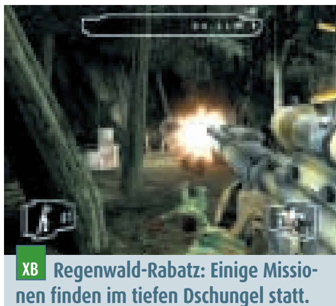
Wir führen ausserdem UK-Versionen für alle Systeme

Bestell-Hotline: 030/43776555



Bestellung auch per Mail und schriftlich möglich!!! E-Mailadresse: info@media-games.net

Shadow Ops: Red Mercury


XB Regenwald-Rabatz: Einige Missionen finden im tiefen Dschungel statt.


XB Atmosphäre-Hammer: Rumschwirrende Helikopter und entsetzte Zurufe Eurer Kameraden erklingen in feinstem Surround-Sound – da beben die Lautsprecher!


XB Agenten-Pflicht: Dank Schalldämpfer bleibt Euer Recke unbemerkt.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		8	
Online		8	

USK-Rating: 16
Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ○ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Zombie Studios, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
- + superb abgemischte Soundkulisse
- + intensive Terror-Atmosphäre
- + abwechslungsreiche Szenarien

Contra
- – ein Füllhorn an Shooter-Klischees
- – keine Checkpoints in den Levels
- – quälend lange Ladezeiten

Alternativen:
- PS2: **Medal of Honor: Frontline** (89%, MAN!AC 07/02)
- Xbox: **Soldier of Fortune 2** (79%, MAN!AC 08/03)
- NGC: **Medal of Honor: Frontline** (89%, MAN!AC 02/03)

Shadow Ops: Red Mercury
Xbox
Grafik 73 %
Sound 89 %
74% Spielspaß

Unterhaltsames Ego-Spektakel, das spielerische Schwächen durch plumpes Getöse übertüncht.

Eine Thematik macht Karriere: Nachdem bereits Ubisofts Tom-Clancy-Truppen alljährlich gegen internationale Verbrecher antreten, wagt nun auch Atari einen Abstecher ins Terror-Metier. Tatsächlich verquickt das Ego-Spektakel "Shadow Ops: Red Mercury" zahlreiche Zutaten von Genre-Größen wie "Medal of Honor" oder "Rainbow Six 3" – doch wie mundet der Action-Cocktail?

Ein Mann im Kreuzfeuer

Ihr schlüpft in die Tarnklamotten des Elitesoldaten Frank Hayden: Der bärbeißige Kämpfer jagt durchgeknallte Bösewichte, welche die westliche Zivilisation mit einer mobilen Mini-Atombombe bedrohen. Was folgt, ist ein Spießrutenlauf durch insgesamt 25 Solo-Missionen: Egal ob Sabotage von feindlichen Panzern, Infiltration einer Basis oder Häuserkampf – kein Auftrag gleicht dem anderen. Die Szenarien kommen ebenfalls äußerst abwechslungsreich daher: Sowohl Syrien als auch Kasachstan und der Kongo stehen auf dem Plan. Damit Ihr angesichts der übermachtigen Gegnerschar nicht ins Gras beißt, greift Euer Recke auf moderne Schießprügel zurück – vom Revolver über MGs bis hin zum allseits beliebten Raketenwerfer. Clevere Söldner nutzen außerdem verstärkt die linke Schultertaste: Auf diese Weise aktiviert Ihr eine gezoomte Zielansicht oder lugt per Kombination mit dem Analogstick vorsichtig um Ecken.

Wie es sich für einen aktuellen Xbox-Titel gehört, bietet Ataris Shooter-Ausflug zudem zahlreiche Mehrspieler-Optionen: So treten Live-Abonnenten bei Modi wie 'VIP Escort', 'Capture the Flag' oder 'Plant the Bomb' an – bis zu acht Spieler dürfen am Gefecht teilnehmen. Zocker ohne Online-Anbindung freuen sich über eine Coop-Kampagne: Hier zieht Ihr gemeinsam mit einem Splitscreen-Kumpel in den Digi-Krieg. *tk*


XB Flott geschnitten, aber detailarm: die Story-Sequenzen von "Shadow Ops".

Thorsten Küchler



Das digitale Gegenstück zum Popcorn-Kino: "Shadow Ops" sorgt zwar dank effektvoller Inszenierung für Aha-Erlebnisse, entpuppt sich aber als Atmosphäre-Gewitter ohne Tiefgang. Während der famose THX-Sound selbst Technik-Fetischisten überzeugt, langweilt die maßlose Verwendung von Skript-Sequenzen und Shooter-Klischees (Stichwort: Explosions-Fässer). Auch das Fehlen jedweder Speicherpunkte nagt am Spielspaß: So müsst Ihr nach dem Ableben nicht nur den kompletten Auftrag wiederholen, sondern auch eine ellenlange Ladezeit ertragen. Nichtsdestotrotz dürfen Genre-Freunde durchaus einen Blick riskieren, denn in puncto Spannung und Steuerung gehört Ataris Knallerei zur Oberklasse – tiefschürfende Action solltet Ihr jedoch keinesfalls erwarten.

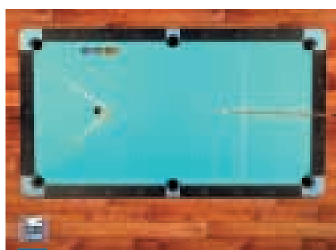

XB Überlebenswichtig: Per linker Schultertaste lugt Ihr um Ecken und ballert anrückende Bösewichte aus Zoom-Ansicht nieder – Geduld ist eine Tugend!

World Championship Snooker 2004



XB Für Kenner eine nette Zugabe: Starspieler wie der aktuelle Weltmeister Ronnie O'Sullivan treten mit ordentlich nachgebauter Polygon-Visage an.

Die Billard-Experten von Blade Interactive schlagen wieder zu: Traf letzten Monat "World Championship Pool 2004" im MAN!AC-Testlabor ein, folgt nun der (fast identische) Snooker-Ableger. Wer mit dem englischen Traditionssport nichts anfangen kann, besucht den Menüpunkt 'Coaching': Hier werden alle Regeln und Kniffe ausführlich erklärt. So geschult wagt Ihr Euch an die weiteren Modi: Im Zentrum der Kugelei steht eine Solo-Karriere samt lizenzierter Snooker-Stars wie etwa Ronnie O'Sullivan oder Stephen Hendry. Ferner trainiert Ihr Trickstöße, legt eine Pool-Partie ein, übt spaßige Minispiele und verändert durch Euer Zutun den Ausgang von legendären Klassik-Matches. Abgerundet wird das Komplettpaket durch eine Online-Option: Sowohl Xbox- als auch PS2-Zocker messen sich per Internet mit einem Freund. Weil sich das Codemasters-Produkt auch hinsichtlich der Steuerung (bis aufs Fehlen analoger Stöße) keine Blöße gibt, greifen Fans des Briten-Billards bedenkenlos zu – alle anderen sind beim liebevoller präsentierten "Pool Paradise" besser dran. *tk*



PS2 Für Einsteiger: Aus der Vogelperspektive erkennt Ihr den Lauf der Kugel.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Blade Int., England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Pool Paradise (83%, MAN!AC 07/04)
Xbox	World Championship Pool 2004 (75%, MAN!AC 07/04)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 69 %, Sound 68 % – **75 % Spielspaß**

Xbox: Grafik 68 %, Sound 68 % – **75 % Spielspaß**

Kompetente Snooker-Simulation mit großem Umfang – leider hinkt die Präsentation hinterher.

Showdown: Legends of Wrestling



XB Superhelden aus drei Jahrzehnten messen sich in "Showdown": Dank simpler Tastenbelegung schnappt sich Hulk Hogan einen seiner 'TagTeam'-Feinde.

Welcome Ladies and Gentlemen! Heute bieten wir Ihnen das größte Wrestling-Spektakel der Geschichte! Über 70 Helden und Bösewichte der 70er-, 80er- und 90er-Jahre lassen dabei zum dritten Mal Ihre Muskeln in zahlreichen Modi spielen. So schlüpft Ihr bei der 'Showdown-Challenge' in die Haut eines modernen Herkules (etwa Andre the Giant oder The Ultimate Warrior) und erobert die Wrestling-Welt. Zudem bietet "Showdown" eine große Anzahl Match-Varianten: Verdrescht Euren Anabolika-Feind mit einem Tisch, klettert im 'Ladder-Match' nach oben, ermittelt beim 'Battle Royale' den König der Muskelprotze oder bastelt Euch via Editor einen Polygon-Athleten.
Grafisch hat sich die "Legends of Wrestling"-Reihe gemausert – riesige Kraftbolzen hauen sich mit flüssigen Animationen die Köpfe ein. Der simplen Spielmechanik mangelt's jedoch immer noch an Vielfalt, obwohl sie mit frischen Ideen erweitert wurde: Holt Euch den Sieg per fieser Mogel-Attacke, nutzt Eure persönlichen Moves und zwingt den Opponenten mit einem Griff zur Aufgabe. *rf*



PS2 Ringelpiez: Im 'Battle Royale' kloppt Ihr Euch mit bis zu drei Gegnern.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Acclaim Austin, USA
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	WWE Smackdown! Here Comes the Pain (87%, MAN!AC 12/03)
Xbox	WWE Raw 2 (73%, MAN!AC 12/03)
NGC	WWE Wrestlemania XIX (67%, MAN!AC 11/03)

Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 56 % – **75 % Spielspaß**

Xbox: Grafik 73 %, Sound 56 % – **75 % Spielspaß**

Taktische Rauferei mit massig Kultstars: besser als der Vorgänger, jedoch seichter als "Smackdown".

Phantasy Star Online 3 CARD Revolution



NGC In der Arena stürmen Helden und Feinde einander entgegen, es gibt...



NGC ...aber auch Team-Kämpfe mit cleveren AI-Partnern – lernt ihre Tricks!



NGC Der Feuerball trifft bis zu drei Feinde in Reihe: Die vielen Manöver sind entsprechend animiert und trotzdem so kurz, dass sie auch beim x-ten Mal nicht nerven.

Die dritte Episode von Segas Rollenspiel "Phantasy Star Online" lüftet die letzten Geheimnisse der korrupten Prinzipalregierung: Die ersten beiden Teile berichteten von der schwierigen Besiedlung des Planeten Ragol, bei der ein Erkundungsschiff und unzählige Söldner ihr Leben ließen. Auch das Nachfolgerschiff 'Pioneer 2' erschütterte gegen Ende der zweiten Episode eine Explosion, konnte allerdings gerettet werden – was war geschehen?

Das Rätsel löst Ihr 21 Jahre später, inzwischen haben sich die Söldner in zwei Lager geteilt: Die regierungstreuen Hunter bevölkern wie in alten Zeiten die 'Pioneer 2', während sich die Widerstandgruppe Arkz in einem verlassenen Stützpunkt auf Ragol niedergelassen hat. Ihr entscheidet Euch zwischen den beiden Parteien und dürft so die Handlung aus zwei Perspektiven erkunden – den Plot erzählen Dialoge in der Basis und gelegentliche Manga-Bilder.

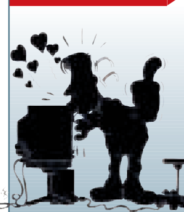
Online oder Offline?

Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt Ihr das dritte Abenteuer hauptsächlich ohne Internet-Verbindung, denn der Online-Modus ist lediglich eine Duellarena für fortgeschrittene Spieler. Auch der Spielablauf hat sich gewaltig verändert, denn statt 3D-Areale in Echtzeit zu erforschen, bekämpft Ihr die Streiter der feindlichen Partei (Hunter oder Arkz) in einem Mix aus Taktik- und Kartenspielkämpfen. Die Karten repräsentieren dabei sowohl Zauber und Spezialattacken, als auch Waffen, Heiltrunk und Schild. Deshalb ist auch Eure Basis knapper ausgefallen: Statt Itemläden und Bank gibt's nur noch das Kartenterminal, in dem Ihr Decks arrangiert und studiert. Die Missionen stellt wie gewohnt der Basenchef, per Teleporter beamt Ihr direkt ins Kampfgeschehen. Euch erwarten Solokämpfe als auch Team-Matches.

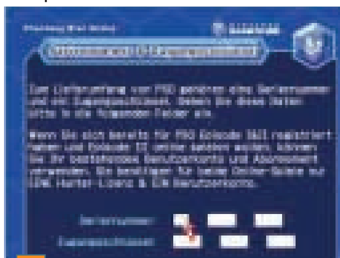
Kartenmanöver

Weil es offline keine Mitspieler gibt, kommandiert Euer Held ein vierköpfiges Einsatzteam. Ähnlich "Pokémon" sind diese Schützlinge vorgegeben, Ihr dürft sie allerdings trainieren. Je nach Missionsregeln stürmen ein oder mehrere Figuren die Arena, welche in quadratische Felder unterteilt ist. Die Größe des Feldes variiert je nach Mission. Helden und Feinde agieren abwechselnd: Erst würfelt Ihr Angriffs- und Verteidigungspunkte, die Ihr anschließend in Marsch, Attacke und Abwehr investiert.

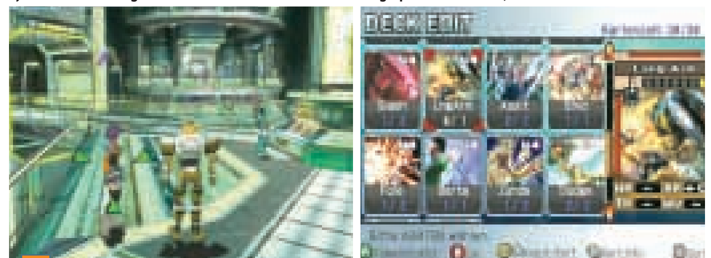
Oliver Ehrle



"PSO" mit Karten, ist Sonic Team etwa übergeschnappt? Ganz im Gegenteil: Statt die Spieler zum dritten Mal durch dieselbe Ragol-Welt zu hetzen, strickt Sega die abschließende Episode rund um Taktikkämpfe. Karten spielen dabei zwar eine wichtige Rolle, sind aber neben Stellungskrieg und Ressourcen-Management nur eine Facette. In anderen Rollenspielen kauft Ihr Waffen und lernt Zauber, hier sammelt Ihr sie einfach in Form von Karten. Deshalb müsst Ihr sie nicht auswendig lernen und Wechselwirkungen ausloten, wie das bei "Yu-Gi-Oh!" & Co. der Fall ist. Ihr kapiert die Logik schnell und gewinnt mit dem Startdeck problemlos die einleitenden Kämpfe: Die Matches sind spannend und geben Euch niemals das Gefühl, Geisel eines schlechten Blattes zu sein – allein strategisches Geschick entscheidet. Fans der Serie müssen sich aber erstmal mit der begrenzten Bewegungsfreiheit anfreunden: Fünf Räume und ein dutzend Gesprächspartner sind nicht gerade viel. Wer auf Echtzeit-Action, Schalterrätsel und versteckte Schätze verzichten kann, wird jedoch ein aufregendes Finale erleben: Die Handlung spielt Ihr offline, also ohne Gebühren!



NGC Für Online-Duelle müsst Ihr Euch mit Name und Telefonnummer registrieren, Fans der Serie dürfen auch den Account aus den Vorgängern übernehmen.



NGC Die Basis kennt Ihr aus den Vorgängern: Statt Händlern besucht Ihr nun Labor und Kartenterminal, in denen Ihr die rund 450 Spielkarten studiert und verwaltet.



NGC Nach markanten Siegen erzählen Manga-Bilder die Handlung.

Während die Hunter verschiedene Waffen beschwören können, nutzen Arkz die Hilfe verschiedener Monster. Solange die Angriffspunkte reichen, können Eure Figuren in jedem Falle Zuschlagen und Einstecken. Welche weiteren Möglichkeiten Ihr habt, bestimmt Euer Blatt: Fünf Karten ermöglichen Waffenwechsel, flächendeckende Zauber und Ausweichmanöver, mit denen Ihr Euch taktische Vorteile verschafft. Das klingt recht kompliziert, ist es aber nicht – Ihr kapiert den Ablauf sogar ohne das eingebaute Tutorial: Statt komplexer Menüs ist jede Runde einfach in fünf Phasen unterteilt, nämlich Würfeln, Beschwörung von Waffen und Helfern, Laufen, Angriff und das Ziehen neuer Karten. Wenn der Feind an der Reihe ist, dürft Ihr Verteidigungskarten legen. Durch Blatt und Aktionspunkte sind die Möglichkeiten in jeder Phase begrenzt. Statt kryptischem Elementkontern entscheiden also das Haushalten mit Aktionspunkten, die korrekte Formation und das Sammeln der mächtigsten Karten die Matches. *oe*



NGC Hoffentlich klappt's: Mit Duck- oder Paradekarten wehrt Ihr Attacken ab.

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.atari.de

Pro
+ spannender Taktik- und Kartenmix
+ doppelte Handlung
+ leichter Einstieg
+ nur Online-Kämpfe kosten Gebühr

Contra
- weder Rätsel noch Action
- kaum Bewegungsfreiheit

Alternativen:

PS2	**Yu-Gi-Oh! Duellists of the Roses** (nicht getestet)
Xbox	**Magic The Gathering: Battlegrounds** (64%, MAN!AC 01/04)
NGC	**Phantasy Star Online Episode 1&2** (85%, MAN!AC 04/03)

Genre: Online-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			4
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  frei

Preis: ca. 55 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ GBA-Link
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Dolby Surround
○ 60Hz ✓ ProLogic 2

PSO3 CARD Revolution

Gamecube
Grafik 72 %
Sound 78 %
84 % Spielspaß

Mal was Neues: Sega mischt Kartenspiel und Taktikkämpfe zu einem aufregenden "PSO"-Finale.

.hack Part 2: Mutation


PS2 Japanisch mit Untertiteln: Eine Episode der Vorlage liegt auf DVD bei.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Cyber Connect 2, Japan
Hersteller: Atari
Website: www.dothack.com

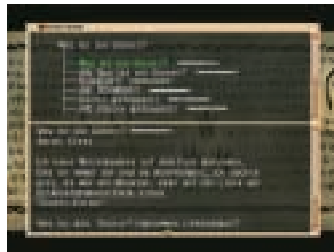
Pro
+ ungewöhnliches Spielkonzept
+ komplexe Handlung
+ Anime-DVD liegt bei

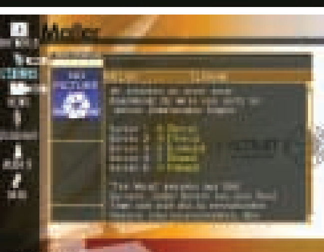
Contra
– technisch kaum verbessert
– zu simple "The World"-Komponente
– zeitweise sehr textlastig

Alternativen:
PS2 **Dragon Ball Z: Budokai** (69%, MAN!AC 01/03)
Xbox **Phantasy Star Online Episode 1&2** (86%, MAN!AC 08/03)
NGC **Dragon Ball Z: Budokai** (69%, MAN!AC 12/03)

.hack Part 2: Mutation
Playstation 2
Grafik 66 %
Sound 77 %
71 % Spielspaß

Spannendes Cyber-Adventure, das Ihr aber nur in Verbindung mit dem Vorgänger kapiert.




PS2 In Foren und Mail-Programm erwarten Euch arge Textwüsten.

Bereits drei Monate nach dem Erstling kommt der zweite Teil des Cyber-Krimis ".hack" nach Europa: Die insgesamt vier Episoden übernehmen die Spielstände der Vorgänger und führen die komplizierte Handlung fort – Neulinge sollten also erstmal das Prequel zocken. Die Anime-Vorlage zum Rollenspiel ist noch nicht erschienen, zum Glück liegt dem Spiel eine Film-DVD mit einer 45-minütigen Episode bei.

".hack" ist ein Soloabenteuer, das ein Online-Rollenspiel simuliert: Ihr tummelt Euch in den 3D-Arealen des Spiels "The World" und kommuniziert per Desktop, Mail-Programm und News-Applet mit anderen Spielern. Diese sind natürlich nur virtuell, also AI-Figuren, die auf Eure Online-Recherchen reagieren. Ihr wechselt also zwischen zwei Realitätsebenen, ganz schön kompliziert!

Ähnlich "Phantasy Star Online" ist "The World" ein 3D-Rollenspiel mit Route-Städten und Teleportern, die Euren Helden in diverse Kerker befördern. Allerdings läuft in dem Spiel einiges schief: Aussteiger und Bugs verunstalten die Abenteuerwelt, ein Virus infiziert das Netz und zu allem Übel fallen auch noch Online-Spieler beim Zocken ins Koma. Im ersten Teil erwischt es Kumpel Orca, bei Euren Nachforschungen entdeckt Ihr ein geheimnisvolles Armband: Mit diesem Item lassen sich Monsterdaten ändern und Tore hacken.

Der Nachfolger lüftet nun einige Geheimnisse, die der Vorgänger offen lies: Im Laufe der Handlung macht Ihr mit Hackern, neuen Zockern und sogar dem System-Administrator Bekanntschaft.

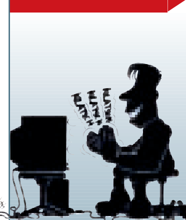

PS2 Blitzer: In unfertigen Spielwelten erwarten Euch einige Grafikfehler.


PS2 In "The World" erkundet Ihr öffentliche und geheime Areale, in denen Ihr Monster in Echtzeit bekämpft: Per Menü gebt Ihr AI-Mitspielern Kommandos.

Was ist neu?

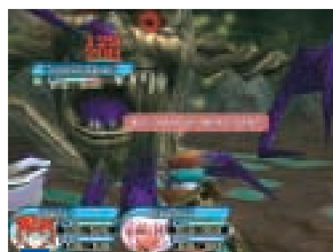
Technisch und spielerisch unterscheidet sich der zweite Teil kaum vom Vorgänger: Ihr tummelt Euch immer noch in derselben Abenteuerwelt, die dezent komplexer geworden ist. Ihr habt jetzt Zugriff auf einen dritten Spielserver mit neuen Arealen, außerdem wurde "The World" durch ein Minispiel bereichert – Schweinereiten. Euer Held lernt fünf neue Freunde kennen, die ihm mit Axt, Doppelklinge und Meisterschwert zur Seite stehen. All diese Neuerungen sind aber nur inhaltlicher Natur: Es gibt zwar mehr Geheimnisse und Sidequests, aber ohne den Vorgänger blickt Ihr nicht durch. *oe*

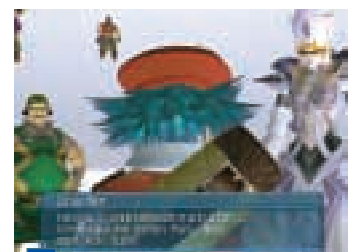
Oliver Ehrle



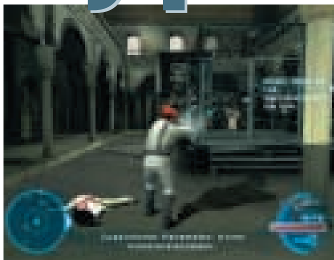
Besorgt Euch alle oder keines: Bandai inszeniert die Hacker-Jagd im virtuellen Internet grafisch unspektakulär, aber inhaltlich durchaus spannend. In "The World" sind Grafikfehler und Bugs kein Fehler der Programmierer, sondern Gegenstand Eurer Online-Ermittlungen: Werdet Ihr die Hacker überlisten? Der ständige Wechsel zwischen Online-Kämpfen und der Desktop-Oberfläche bringt nicht nur Abwechslung, sondern macht die Illusion des 'Spiels-im-Spiel' perfekt. Leider haben die Entwickler nur die Handlung fortgeführt: Die 3D-Areale sind nach wie vor kahl und die Echtzeit-Kämpfe oftmals unübersichtlich. Etwas anstrengend sind die Textwüsten der Foren und Mail-Ordner, denn zwischen dem endlosen Blabla der Spieler verstecken sich wichtige Hinweise.


PS2 Gestik und Mimik der Helden haben die Entwickler dezent verbessert.


PS2 Teufelsbaum: Übermächtige Monster besiegt Ihr nur im Team.


PS2 Rauswurf oder Sonderrechte? Ein Chat mit dem Admin entscheidet.

Syphon Filter: The Omega Strain





PS2 Das nächtliche Tokio mitsamt Regenschauern liefert stimmungsvolle Action-Passagen, sofern Euch die Zielerfassung nicht durcheinander bringt.


PS2 Ballern ist Trumpf, allerdings vertragen die Gegner meist viel Blei.

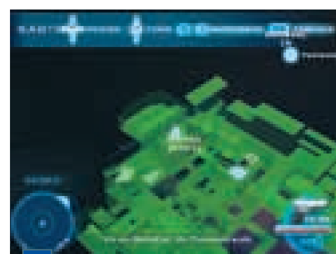
PS2 Im Jemen startet Ihr stets getarnt (und schlecht geschützt) in die Mission.

Drei Jahre waren Gabe Logan & Co. abgetaucht, jetzt geht's mit der PS2-Premiere dem "Syphon Filter"-Virus endgültig an den Kragen. Der Meisteragent erledigt nun aber die Fußarbeit nicht mehr selbst (außer Ihr schaltet die Bonusmissionen durch das Einhalten der knallharten Richtlinien frei), sondern schickt Frischlinge in die gefährlichen Einsätze – also Euch.

Habt Ihr zur Vorbereitung Euer Outfit im Editor angelegt und die passende Bewaffnung gewählt, führen Euch 17 Aufträge rund um den Globus. Seid Ihr in Weißrussland, Japan oder Italien angekommen, geht's wie bei der PSone-Trilogie weiter: Ihr trabt durch feindverseuchte Polygonszenarios und bemüht Euch, möglichst unversehrt mehrere Aufgaben pro Mission zu erfüllen. Wo die dringlichsten Einsatzorte sind, erkundet Ihr auf der neu gestalteten und frei rotierbaren 3D-Karte. Bei "The Omega Strain" wird generell mehr Wert auf einen flinken Feuerfinger und gutes Zielvermögen gelegt als bei den meisten vergleichbaren Titeln – zwar könnt Ihr es auch mit Schleicherei versuchen, in der Regel ist der Griff zur Waffe aber die naheliegendere Wahl.

Kein Zuckerschlechen

Eine Hand voll frischer Handicaps dienen dazu, Euch das Leben nicht zu leicht zu machen: So habt Ihr nun z.B. nicht mehr einen ganzen virtuellen Waffenschrank im Gepäck – wollt Ihr die Wumme eines gefallenen Gegners nutzen, müsst Ihr dafür meistens eine andere ablegen. Die wirklich effizienten Kaliber werden Euch zu Beginn der Spionskarriere gar vorenthalten, erst durch das Erfüllen bestimmter Aufgaben und Quoten gibt die Aservatenkammer frische Bleispritzen aus. Außerdem finden sich keine Erste-Hilfe-Pakete mehr, lediglich die Schutzklamotten können ab und an aufgefrischt werden.


PS2 Übersicht? Nein danke! Die konfuse Karte lässt sich nicht mal pausieren.

Wer sich nicht ständig allein der Schurkenübermacht aussetzen will und einen Breitbandadapter sein Eigen nennt, der geht online und sucht sich bis zu drei Kollegen: Gegeneinander wird nicht gespielt, nur Kooperation inklusive Headset-Einsatz bei neun Missionen steht auf dem Programm. Der Teamgedanke zählt besonders stark: Einige Aufgaben lassen sich tatsächlich nur mit Hilfe der Mitstreiter lösen, außerdem schaltet Ihr eine diverse Waffen via Internet-Partien frei. *us*


PS2 Leseratte: Zur Story werden Euch tonnenweise Textseiten vorgesetzt.

Ulrich Steppberger



Die PSone-"Syphon Filter" zählen auch heute noch zu meinen Lieblingsspielen, aber "Omega Strain" lässt mich verzweifeln: Was hat sich Sony Bend bei den vogelwilden Änderungen nur gedacht? Zwar stimmen grundsätzlich die Szenarien und auch die Missionen klingen nicht mal schlecht – bis man zu spielen anfängt: Wieso ist die 3D-Karte so unübersichtlich und lässt sich nicht pausieren? Wieso können gescheiterte Ziele beim Ableben nicht erneut versucht werden? Wieso bleibt beim Bildschirmtod die Munition auf dem alten Stand, was angesichts sehr resistenter Feinde oft zu Knappheit führt? Und warum gibt's nun an vielen Stellen unendlichen Gegnernachschub? All das funktionierte bei den Vorgängern noch anders und viel besser. Jetzt dagegen kommt in Rekordzeit Frust auf, erst mit mühsam erkämpften neuen Waffen wird's minimal erfreulicher. Auch der eigentlich coole Online-Modus rettet angesichts extremer Koordinationsanforderungen aller Teilnehmer nur wenig. Dazu gesellt sich eine biedere Technik, von der die Augen nicht gerade verwöhnt werden – "Syphon Filter" ist leider nur noch was für extrem frustgestählte Agenten.

Genre: Action
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	4		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Pr.Scan ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Bend, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation2.de

Pro
+ viel Auswahl bei Waffen und Editor
+ Coop via Online grundsätzlich gute Idee

Contra
- Grafik altbacken
- Gegner tauchen teils immer wieder auf
- Missionen oft unklar oder überhart
- Pad-Steuerung unpraktisch belegt

Alternativen:

PS2	**Metal Gear Solid 2 Substance** (88%, MAN!AC 04/03)
Xbox	**Metal Gear Solid 2 Substance** (87%, MAN!AC 04/03)
NGC	**Metal Gear Solid: Town Snakes** (88%, MAN!AC 04/04)

Syphon Filter: Omega Strain

Playstation 2
Grafik 66 %
Sound 74 %
64 % Spielspaß

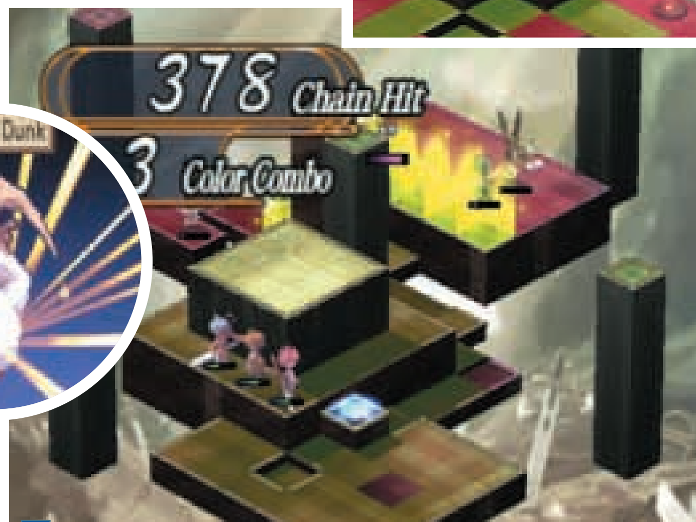
Mäßige Technik und extrem frustiges Spieldesign torpedieren ein solides Action-Epos.



Disgaea Hour of Darkness



PS2 Achtet auf die Formation: Bei korrekter Stellung verbinden Helden und Monster ihre Attacken zu gewaltigen Combos, die den Schaden vervielfachen.



PS2 Auch flächendeckende Zauber-Combos sind möglich: Platziert die Steine auf den Kraftfeldern der Feinde (rechts oben) und brecht sie mit der Waffe (großes Bild).

Nein, wir haben keinen Fehler gemacht: "Disgaea" sieht zwar aus wie ein PSone-Titel, funktioniert aber nur auf PS2. Statt dem Renderwahnsinn zu frönen, besinnt sich das Taktikspiel auf spielerische Qualitäten. Die witzige Handlung und das umfangreiche Kampfsystem garantieren Euch über hundert Stunden spannender Tüftelei, denn neben den Story-Schlachten dürft Ihr unzählige Rang- und Level-Kämpfe bestreiten.

Held des Abenteuers ist der Dämonenprinz Laharl, welcher nach einem zweijährigen Nickerchen den Höllenthron erobert. Zwischenzeitlich ist nämlich sein Vater verstorben und weil der Erbe gepennt hat, setzten sich andere Dämonen die Krone auf. Um das Thronerbe antreten zu können, muss sich Laharl aber erst einmal würdig erweisen: In 13 Kapiteln mit je fünf oder mehr Kämpfen beweist Ihr dem Höllensenat Eure Tapferkeit. Dabei stehen Euch die gerissene Freundin Etna, Engel Flonne und weitere Helden tapfer zur Seite.



PS2 Im Schloss gibt es kaum Gesprächspartner: Ihr dürft einkaufen, neue Helden anwerben, den Senat befragen und Euch in verschiedene Matches teleportieren.

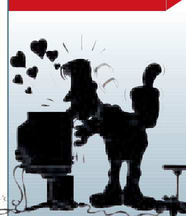
Komplexe Taktik

Das Kampfsystem gleicht dem der "Tactics"-Spiele für GBA: Helden, Monster und Schurken beharken sich in wechselnden Arenen von rund 20 mal 20 Feldern. Die Figuren ziehen abwechselnd und greifen je nach Beruf mit Zauber, Schlag- und Schusswaffen an. Natürlich gibt's jede Menge Spezialtalente und Superschläge, außerdem nutzt Ihr Hinterhalt und Gefälle zum taktischen Vorteil.

Neu sind im Vergleich zur Handheld-Konkurrenz Action-Menü und Teamwork. So können die Helden der Reihe nach vorrücken und zielen, um dann anschließend gemeinsam anzugreifen – je nach Formation entstehen dann wuchtige Combo-Manöver. Außerdem lassen sich Kollegen stemmen und werfen. So erklimmt Ihr Böschungen per Räuberleiter und befördert Freunde über Schluchten – ganz schön clever!

Richtig knifflig werden die Schlachten durch die Geokräfte, die in einigen Story-Kämpfen und fast allen Bonusschlachten auf Helden und Feinde wirken. Per Select-Taste dürft Ihr sie visualisieren, dann blinken manche oder alle Felder in verschiedenen Farben. Liegt nun ein Zauberstein etwa auf einem roten Feld, wirkt er auf alle Figuren, die ebenfalls auf roten Feldern stehen. Die Macht der Steine ist variantenreich: Sie beeinflussen Kraft, Verteidigung oder Magie, vervielfachen die erbeuteten Erfahrungspunkte oder Goldstücke. Es kommt noch besser: Wenn Ihr die Steine zertrümmert, erschüttert die folgende Explosion ebenfalls alle Felder derselben Farbe. Mit mehreren Steinen konstruiert Ihr gewaltige Kettenreak-

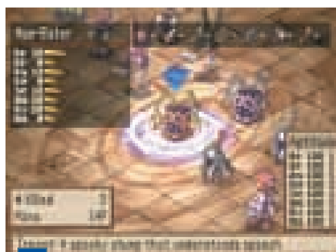
Oliver Ehrle



Überzeugen statt blenden: Lineare Handlung, spartanische Grafik und wenig Bewegungsfreiraum sind normalerweise Kennzeichen einer digitalen Schlaftablette, aber im trickreichen "Disgaea" spielen diese Aspekte eine Nebenrolle. Die spannenden Kämpfe fordern Euren Grips mit Teamwork, Geografie und Geokräften: Beim Kalkulieren von Folgezügen und Kettenreaktionen raucht Euch regelmäßig der Kopf – Ihr müsst komplexer denken, als in "Final Fantasy Tactics" & Co. Denn wer in den 3D-Arealen nur einen Stein oder Farbklecks übersieht, pulverisiert irrtümlich schon mal die eigenen Helden! Besonders in den Item-Matches steigt der Druck gewaltig, hier müsst Ihr wegen nur einem Fehler bis zu zehn Kämpfe wiederholen. Die vielen Extraschlachten machen obendrein das in anderen Taktikspielen eintönige Heldentraining überflüssig: Egal ob Story oder Bonus, jedes Match bereichert neben der Erfahrung auch allerlei andere Elemente des Abenteuers – etwa Ausrüstung, Helden-Vielfalt und Geschäftsleben. Die englischen Klamauktexte und ausdrucksstarken Digi-Dialoge der US-Version (MAN!AC 11/03) hat Electronic Arts zum Glück nicht angetastet.



PS2 Die Kraftfelder machen die Kämpfe komplex: Ein Stein am anderen Ende der Arena kann das Monster schützen.



PS2 Wer findet alle Heldenklassen? Besiegte Monster stoßen zur Party.

tionen, die mit einem Schlag alle Feinde aus der Arena fegen.

Wechselwirkung

Das Kämpfen und Optimieren der Party sind die spielerischen Schwerpunkte, denn die Oberwelt besteht aus lediglich drei Schlossgewölben – Markt, Senat und der leere Thronsaal: In der Markthalle ersteht Ihr neue Ausrüstung und Kumpane, zwei Teleporter führen zu Story- und Item-Kämpfen. Mit letzteren verbessert Ihr Waffen und Rüstung: Wählt einen Gegenstand und besteht zehn Kämpfe am Stück, jeder Sieg verbessert das Item um einen Level. Beim Senat besteht Ihr Rangkämpfe, die das Ansehen Eures Helden verbessern. Außerdem bewilligen die Senatoren nach demokratischer Abstimmung neue Extras wie günstigere Preise und neue Menüs in den Läden oder verbesserter Gegenattacke in den Kämpfen. Dazu müsst Ihr die Abgeordneten aber bei Laune halten: Entweder durch ruhmreiche Siege oder schamlose Bestechung, besonders die raren Schätze sind gefragt – schließlich werdet Ihr der Blockadebande überdrüssig, ein Staatsstreich ist unausweichlich! *oe*

Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
Hersteller: Koei
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ sehr komplexes Kampfsystem
+ neuartige Geokräfte
+ gigantische Zauber-Combos
+ sinnvolle Bonuskämpfe
+ sympathischer Slapstick-Humor

Contra
– technisch spartanisch

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Disgaea: Hour of Darkness

Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 82 %
86 % Spielspaß

Für Taktiker mit Grips: nervenaufreibende Schlachten, die Eure grauen Zellen kochen lassen!

Shrek 2

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 35 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

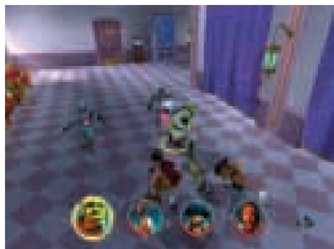
Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

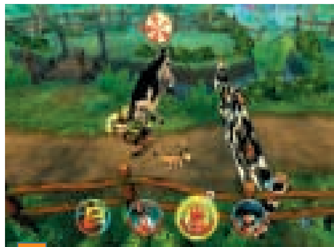
Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Shrek 2

Playstation 2 – Grafik 76 %, Sound 73 % – **77 %** Spielspaß
Xbox – Grafik 75 %, Sound 73 % – **77 %** Spielspaß
Gamecube – Grafik 75 %, Sound 73 % – **77 %** Spielspaß

Hübsch anzusehendes Knobelabenteuer mit viel Charme – ideal für jüngere Spieler.





NGC Wachen werden verkloppt, die Kuh (unten) dagegen hilft Euch weiter.

Neue Firma, neues Glück: Wurden Fans des grünen Ogers Shrek nach dem ersten Film mit mehreren schwer verdaulichen TDK-Erzeugnissen malträtiert, übernimmt für die Fortsetzung "Shrek 2" Activision das Ruder. Als Entwickler zeigt dabei ausgerechnet das Luxoflux-Team ("True Crime: Streets of L.A."), dass es auch ohne Wummen und Gewalt auskommt.

Freundschaft im Feenland

In elf Szenarien, die mehr oder weniger lose an die Filmhandlung gebunden sind, besteht Ihr mit Shrek und seinen Freunden allerlei Abenteuer. Da der Held im Grunde seines Herzens ein geselliger Bursche ist, reist er immer mit Anhang – stets sind vier Charaktere in einer Gruppe unterwegs, die Ihr entweder per Knopfdruck wechselt (die anderen kommen automatisch mit) oder mit bis zu drei Kumpels manuell steuert. Der Teamgedanke ist prompt der große Trumpf von "Shrek 2": Egal ob der Star selbst oder seine Begleiter wie Fiona, Esel, Rotkäppchen, Pfefferkuchenmann oder gestiefelter Kater – jede Figur beherrscht neben Sprüngen und Schlägen eine Spezialfunktion wie die Zeit verlangsamen, Kisten stemmen, mit faulen Äpfeln werfen oder auf einem Seil balancieren. In den rätsellastigen Levels trefft Ihr entsprechend immer wieder auf Stellen, wo Ihr die meist einfachen Rätsel nur durch den Einsatz des passenden Charakters überwinden könnt. Gelegentlich müsst Ihr außerdem zur 'Heldenzeit' antreten, wo Soloauftritte warten, wenn Ihr z.B. auf einem Drachen fliegt oder unter Zeitdruck einen Turm erklimmt. Wer auf dem Weg zum Abschnittsende fleißig Zwischenaufgaben löst und magische Bohnen sammelt, schaltet zudem eine Hand voll Minispiele und Gimmicks zum Film frei. *us*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Luxoflux, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ putzige Grafik, die den Filmstil trifft
+ unterhaltsames Kooperationssystem
+ echtes Teamwork dank vier Spielern
+ professionelle Synchronsprecher

Contra
– für ältere Spieler ziemlich leicht
– knapper Umfang

Alternativen:
PS2: Harry Potter und der Gefangene... (Test auf Seite 86)
Xbox: Harry Potter und der Gefangene... (Test auf Seite 86)
NGC: Harry Potter und der Gefangene... (Test auf Seite 86)



XB 'Ghostbusters' lässt grüßen: Putzt die fiesen Wachen mit Eurem Strahler von den Zinnen, um den riesigen Pfefferkuchenmann zu schützen.

Ulrich Steppberger



"Shrek 2" übertrifft die Vorgängertitel um Längen – okay, allzu schwer ist das natürlich nicht, aber auch so macht das witzige Abenteuer eine sehr gute Figur. Technisch gibt's kaum was zu meckern, neben der detailverliebten Optik sorgen insbesondere die Originalsprecher des Films für die passende Atmosphäre – schade, dass keinerlei FMV-Sequenzen drin sind. Der Kniff mit der Gruppendynamik und den einzelnen Spezialfähigkeiten funktioniert problemlos und sorgt für einige nette Rätsel, zumal die CPU-Kollegen erfreulich selten Dummheitsanfälle haben. Einziger Haken an der Sache: "Shrek 2" fällt insgesamt recht kurz und noch dazu nicht sonderlich schwer aus. Geübtere Daddler sehen nach einem Tag das Ende, für junge Spieler ist's aber ideal.



PS2 Fionas Solo-Auftritt ist eine witzige Hommage an den ersten Film: Trefft Ihr durch exaktes Knöpfchenhämmern die richtigen Noten, gehen die Vögel buchstäblich in die Luft.

Powerdrome




PS2 Lasst Euch von den breiten Geraden nicht täuschen: Viele fiese Kurven sorgen dafür, dass die nützlichen Turboschübe nicht zu leicht verdient werden.



PS2 Schnell und ruckelfrei, aber ohne weitere Gegner: der Zweispieler-Modus.

Das ist rekordverdächtig: Das Ur-"Powerdrome" erschien 1988 für Amiga und ST, bis zur Fortsetzung dauerte es schlappe 16 Jahre – dafür sorgen mit Argonaut und Chefentwickler Michael Powell die gleichen Kräfte wie damals für Authentizität.

Wie gehabt braust Ihr mit futuristischen High-Speed-Gleitern ('Blades' genannt) über 19 Strecken auf verschiedenen Planeten von Dschungel- und Wüstenlandschaft bis zum hochtechnologischen Röhrenkomplex. Bis zu sieben Rivalen wollen vor Euch zur Ziellinie kommen, doch im Gegensatz zu "Wipeout" & Co. piesacken sie Euch nicht auch noch mit Waffen: Bei "Powerdrome" wird nämlich bis auf gelegentliche Rempler gewaltlos gerast. Schafft Ihr es, eine Weile ohne Kollisionen zu rasen, füllt sich ein Turbo-Vorrat, maximal drei Schübe hält der Tank. Neben Einzelrennen, Splitscreen-Fahrt und Zeitjagd schlagt Ihr Euch durch eine Reihe Meisterschaftsläufe: Meist geht's normal um den Sieg, gelegentlich warten K.o.-Rennen oder Duelle zum Freischalten neuer Fahrer. *us*

Ulrich Steppberger



Das Original trieb mich zur Weißglut, der Nachfolger lässt mich dagegen etwas kalt. Trotzdem gefällt mir "Powerdrome" anno 2004 insgesamt gut: Persönlich geht mir die Waffenwut der meisten direkten Konkurrenten ziemlich auf den Geist, da hat die Konzentration auf reines Rasen (siehe auch "F-Zero GX") schon was für sich. Die meisten Strecken machen unter diesem Aspekt richtig Laune, zumal die Grafik zwar nicht überragend, aber ordentlich genug ausfiel, um das Tempo zu vermitteln. Schade nur, dass Argonaut wohl irgendwann die Lust am Design verloren hat, denn der Meisterschafts-Modus schleppt sich später etwas lieblos dahin und die gewonnenen Fahrer liefern keine Vorteile. Als spaßiger Zukunftsraser für zwischendurch taugt "Powerdrome" aber allemal.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Argonaut, England
Hersteller: Evolved Games
www.argonaut.com

USK-Rating: 6 **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox Juli
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 **XG3: Xtreme-G Racing** (83%, MAN!AC 10/01)
Xbox **Quantum Redshift** (80%, MAN!AC 12/02)
NGC **F-Zero GX** (85%, MAN!AC 12/03)

Playstation 2 Grafik 73 % Sound 64 % — **71 % Spielspaß**

Schnelle und technisch solide Zukunftsraserei ohne Waffeneinsatz, der letzte Pfiff fehlt aber.

RPM Tuning



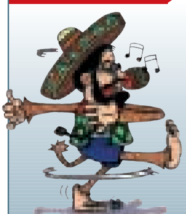
PS2 Zu zweit gibt's leider nur die Innenansicht und keinen Fremdverkehr.




PS2 Solange Ihr mit normaler Beschleunigung unterwegs seid, sieht die Stadt solide, aber unspektakulär aus – bei Turboschub gibt's schicke Lichteffekte (rechts).

Man nehme einen französischen Entwickler, zeige ihm "Midnight Club 2" sowie "Need for Speed Underground" und warte ein paar Monate – heraus kommt "RPM Tuning". Der Babylon-Trupp hat sich dabei überwiegend von EAs Kassenschlager inspirieren lassen: Mit einem schnittigen Flitzer düst Ihr durch ein virtuelles Los Angeles und tretet je nach Wettbewerbsform gegen maximal drei Kontrahenten an. Mal geht's um einen Turniersieg, mal müsst Ihr innerhalb eines Zeitlimits am Ziel sein. Stets ist auch Zivilverkehr unterwegs, der Euch das Leben schwer macht, auf geraden Strecken zündet Ihr den Turbo. Neben Einzelrennen und Story-Modus tuckert Ihr auf Wunsch frei durch das rund 100 Kilometer lange Straßennetz und bessert Euren Ruhm auf – je höher Euer Ansehen, desto mehr Kohle kassiert Ihr bei Siegen. Neben Standardfahrten gegen bis zu drei Gegner erwarten Euch auch Herausforderungen, in denen Ihr unter Zeitlimit ans andere Ende des Ortes flitzt, vor der Polizei flüchtet oder einen Wagendieb stellt. Das Kapital wiederum investiert Ihr ins Tuning Eures Boliden: Äußerlichkeiten wie Aufkleber und Lackierung sind billig, leistungsspendende Mechanik geht dagegen kräftig ins Geld. *us*

Ulrich Steppberger



Das kam unerwartet: "RPM Tuning" landete wie aus dem Nichts (gewöhnlich kein gutes Omen) auf meinem Schreibtisch und weiß tatsächlich zu überzeugen. Klar, das gesamte Konzept ist dreist geklaut, aber durchaus gut umgesetzt. Grafisch fehlt zwar der ganze Glitzer von "Underground", jedoch bleibt die Bildrate stabil – das schafft ja auch nicht jeder. Dass Ihr frei durch die erstaunlich umfangreiche Stadt gondeln könnt, ist ein spaßiger Bonus, für den Karriere-Modus allerdings nebensächlich. Kritikpunkte gibt's natürlich auch: Die Ladezeiten könnten besser sein, das Tuning gerät zum mühsamen Durchkämmen nach neuen Bauteilen und die Gegner fahren Euch mit Vorliebe über den Haufen. Dennoch ist's ein wirklich guter (und günstiger) Raserspaß.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Babylon Software, F
Hersteller: Wanadoo
www.babylonsoft.com

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 **Need for Speed Underground** (83%, MAN!AC 01/04)
Xbox **Need for Speed Underground** (82%, MAN!AC 01/04)
NGC **Need for Speed Underground** (83%, MAN!AC 01/04)

Playstation 2 Grafik 74 % Sound 68 % — **76 % Spielspaß**

Dezent grobschlächtiger "NfS Underground"-Nachahmer, der erstaunlich viel Spaß macht.

Mashed

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Supersonic, England
Hersteller: Empire Interactive Europe
Website: www.empireinteractive.com

Pro
+ rasante Überholmanöver
+ sinnvolle Waffen und Hindernisse
+ intuitive Steuerung

Contra
- wenig Spielvarianten
- zu frühe Disqualifikation
- nervige CPU-Kommentare

Alternativen:
PS2 Micro Machines (70%, MAN!AC 06/03)
Xbox Micro Machines (70%, MAN!AC 06/03)
NGC Micro Machines (70%, MAN!AC 03/03)

Mashed

Playstation 2: Grafik 74 %, Sound 68 % – 63 % Spielspaß

Xbox: Grafik 72 %, Sound 68 % – 63 % Spielspaß

Simples Fun-Rennen mit einigen Patzern: keine Konkurrenz fürs Vorbild "Micro Machines".



XB Knatternder Heli und grollendes Gewitter wollen Euch irritieren.



XB Wer schafft's über den Abgrund? Der todesmutige Sprung ist eine der wenigen Abkürzungen, mit denen Ihr das Rempelmatch für Euch entscheiden könnt.

Jahrelang programmierte der englische Entwickler Supersonic für Codemasters die "Micro Machines"-Rennen, in denen vier Spieler mit Spielzeugvehikeln durch Wohnzimmer und Garten brettern. Der Clou: Ihr spielt auf Punkte und müsst versuchen, die Kontrahenten aus dem gemeinsamen Bildschirm zu drängen. Neben allerlei Waffen nutzen "Micro Machines"-Piloten vor allem die vielen Abkürzungen, die es in zahllosen Rennen auszuloten gilt. Jetzt bringt Supersonic einen inoffiziellen Nachfolger, in dem Ihr Buggy und Offroad-Wagen über 'große' Pisten steuert: Die Kamera folgt dabei den Flitzern und wenn sich die Abstände vergrößern, schwenkt sie über die Piste. Am rempelfreudigen Spielprinzip hat sich jedoch nichts geändert – oder doch?

Mehrspieler-Rennen

"Mashed" eignet sich in erster Linie für Mehrspieler-Rennen, denn im Solo-Modus könnt Ihr auf jeder Bahn lediglich drei Wettkämpfe fahren: Duell, Runden- und Rempelrennen. In der Mehrspieler-Variante rammen und ballern sich bis zu vier Spieler aus der Bahn: Die neun Extrawaffen bieten mit MG, Öl- und Flammenwerfer wenig Neues, lediglich der blendende Blitz ist eine spaßige Verbesserung – wenn Ihr ihn im korrekten Augenblick zündet, springen Eure Kumpels über die Klippe. Trotzdem sind die Rasereien simpler und unspektakulärer als in "Micro Machines", weil die Fahrbahnen meist durch Abgründe und Leitplanken begrenzt sind – Abkürzungen gibt's nur wenige. Dafür hat Supersonic zahlreiche, teilweise auch bewegte Schikanen eingebaut: Neben bremsendem Schotter drohen auch auf die Piste polternde Felsen, Kisten und Tonnen. Außerdem sorgen die Wetterverhältnisse für schwierige Fahrbedingungen: Auf Eis schlittert Ihr um jede Kurve und dichter Regen verwischt die Sicht. Eine nette Option ist das neue Air-Strike-System: Ausgeschiedene Fahrer können die aktiven Spieler aus luftiger Höhe aufs Korn nehmen. Wenn Profis und Anfänger gemischt antreten, wird's keinem langweilig. Für turbulente Gefechte braucht Ihr mindestens zwei Freunde, KI-Fahrer lassen sich ebenfalls zuschalten.

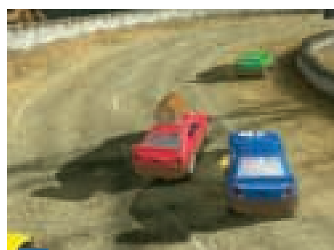
Wer gewinnt?

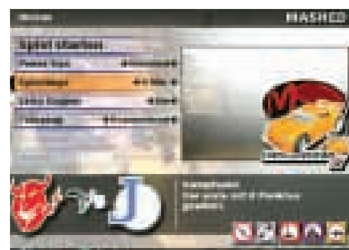
Ohne befahrbare Bereiche abseits der Strecke ist die Rennlogik fairer, denn unerklärliche Siege ausgebüchster Piloten gibt es in "Mashed" nicht. Nachzügler werden aber manchmal zu früh disqualifiziert, Sekunden bevor sie den Bildschirm verlassen – da flucht Ihr schon mal. Unfair ist der Turbo-Start: Statt im rechten Moment Gas zu geben, hämmert Ihr auf die Taste oder nutzt einfach ein Dauerfeuerpad. Damit seid Ihr immer eine Nase vorn und entscheidet oft sogar das Match – auf beiden Konsolen. Xbox- und PS2-Version sind spielerisch und technisch identisch, der Sony-Variante liegt ein Mehrspieler-Adapter bei. *oe*

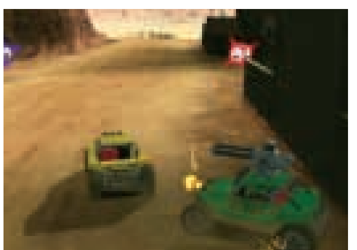
Oliver Ehrle



Nettes Fun-Rennen ohne Tiefgang: Mit simpler Steuerung, nützlichen Waffen und abwechslungsreichen Strecken ist "Mashed" eine spaßige Mehrspieler-Raserei für zwischendurch. Weil es kaum Abkürzungen gibt, braucht Ihr aber nur das halbe Dutzend Kurven auswendig lernen. Habt Ihr diese auf dem Kasten, ist eine Strecke schnell ausgereizt. Dass Multiplayer-Matches dann zu endlosen Bleifußrunden ausarten, hat auch Supersonic erkannt: Das Zeitlimit lässt sich nicht ausschalten. Inhaltliche Abwechslung bringt der Team-Modus, so können zwei Duos oder ein Spieler gegen drei antreten. Solo macht "Mashed" kaum Laune: Die KI-Fahrer sind nicht gerade schlau und nerven zudem mit albernen, in vielen Situationen unpassenden Digi-Sprüchen.







PS2 Dezente Abwechslung: Im Mehrspieler-Modus variiert Ihr Extras, Zeitlimit, Fahrzeuge und Punkteziel (Mitte): Meist entscheiden gekonnte Überhol- und Rempelmanöver (links) das Match. Die Waffen (rechts) sammelt Ihr am Pistenrand.

Richard Burns Rally



XB Nur selten könnt Ihr solche Aussichten genießen. Meist kämpft Ihr Euch durch dicht bewaldete Strecken, die oft den Blick versperren.



PS2 Selbst optimales Setup garantiert keine Sicherheit auf der Piste.

Wem bisherige Rallye-Raser zu simpel waren, sollte einen Blick auf "Richard Burns Rally" werfen. Der Titel kommt dem Begriff Offroad-Simulation näher als alle anderen Kontrahenten. Doch vor dem harten Schotter-Einsatz wartet eine Rallye-Schule, die Euch in 17 Tests Fahrtechniken abseits des Asphalts näherbringt. Neben richtiger Dosierung von Gas und Bremse wird hier das richtige Driften unterrichtet. Dabei lernt Ihr vor allem eins: vorsichtig zu rasen. Denn anders als bei den meisten digitalen Schlammschlachten enden kleinste Fahrfehler mit bösen Drehern oder fiesen Crashs.

Vor dem ersten Rallye-Einsatz brecht Ihr zur Testfahrt auf und schraubt am umfangreichen Setup: So kann allein das Differenzial in über 40 (!) Parametern justiert werden. Schließlich entscheidet die richtige Reifenwahl über Sieg oder Niederlage, denn trockene Schotterreifen rutschen im Regen wie Seife – checkt deshalb immer den Wetterbericht. Die Witterung kann sich jederzeit ändern.

Über Stock und Stein

Ihr tretet in sechs Ländern (England, Japan, Finnland, USA, Frankreich, Australien) zu jeweils sechs Etappen an. Passt anfangs auf, keine Zeitstrafe für einen Fehlstart zu kassieren. Auf den bis zu zehn Minuten langen Strecken macht Ihr zu schnell Bekanntschaft mit unzähligen Schlaglöchern, Steinen oder anderen Hindernissen. Der plapperfreudige Co-Pilot kommandiert Euch dabei konsequent um Kurven, Hindernisse und Unebenheiten. Verschiedene Bodenbeläge sowie ein ungewohntes Fahrverhalten auf Asphalt erschweren die Rallyes zusätzlich. Solltet Ihr im Abgrund landen oder Euch festgefahren haben, könnt Ihr um Hilfe rufen, um Euren Offroader (mit Zeitverlust) wieder auf die Strecke zu bringen. Nach einer Etappe repariert Ihr in begrenzter Zeit Schäden nach eigenem Gutdünken und verfolgt auf einem Newsticker, wie es den Widersachern ergangen ist – die nützliche Information geht leider in einer urkomischen Übersetzung unter. Neben Einzeletappen und kompletter Rallye-Saison erwarten Euch die RBR-Challenges, bei denen Ihr gegen Richard Burns' Geisterwagen antretet. Vier Spieler messen sich nacheinander auf einer Etappe oder einer ganzen Rallye im Zeitfahren. Per Xbox Live tauscht Ihr lediglich High Scores. *ts*

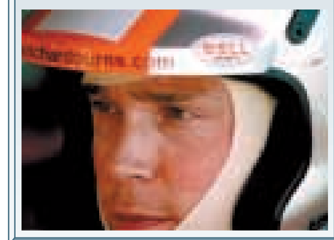


PS2 Nur braven Schülern erschließt sich die Rallye-Fahrkunst.

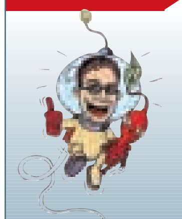
Brennender Raser

Richard Burns' turbulente Karriere

Richard Burns stieg 1998 schon mit 21 Jahren in die Rallye-Weltmeisterschaft ein. Nach zwei Jahren mit Mitsubishi wechselte er zum Subaru-Team, wo er 2001 den WRC-Titel ergatterte. Peugeot schnappte sich schließlich 2002 den talentierten Engländer. Im November 2003 diagnostizierte man bei ihm tragischerweise einen nicht tödlichen Gehirntumor, der seitdem behandelt wird.



Thomas Stuchlik



Wer hätte gedacht, dass der Realismus von "Colin McRae" noch getoppt werden kann? Aber erst nach Rallye-Schule und langer Einarbeitung steuert Ihr die empfindlichen Boliden zielgenau um die Kurven. Dabei stellt sich ein wunderbarer Lerneffekt ein: Nicht schnelles Rasen, sondern sicheres und fehlerfreies Fahren wird belohnt. Ungewohnt ist dabei auch die sehr enge Streckenführung, die keine Fehler verzeiht. Die grafisch teils eintönigen Strecken mit vielen Bäumen und Büschen sind auf beiden Plattformen leider nicht vor Rucklern gefeit. Trotz hübschem Schadensmodell hält "Richard Burns Rally" nicht mit der Optionsvielfalt von "WRC 3" und dem Spielspaß eines "Colin McRae" mit. Wahre Rallye-Veteranen finden hier jedoch eine echte Herausforderung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei

Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ ProLogic 2, ○ 60Hz, ○ DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Juli
Xbox Juli
NGC nicht geplant

Entwickler: SCi, England
Hersteller: SCi/Ubisoft
Website: www.richardburnsrally.com

Pro
+ herausforderndes Fahrverhalten
+ lehrreiche Rallye-Schule
+ gutes Schadensmodell samt Defekten
+ sehr umfangreiches Setup

Contra
- teils eintönige, fade Optik
- für Einsteiger viel zu schwer

Alternativen:

PS2	**Colin McRae Rally 04** (90%, MAN!AC 10/03)
Xbox	**Colin McRae Rally 04** (90%, MAN!AC 10/03)
NGC	**V-Rally 3** (84%, MAN!AC 07/03)

Richard Burns Rally

Playstation 2: Grafik 74 %, Sound 71 % – **76 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 72 %, Sound 71 % – **76 %** Spielspaß

Anspruchsvolle, aber frustierende Rallye-Sim mit unerreichtem Realismus für Offroad-Profis.

GIB DI WAHN

JETZT MIT 3

FÜR PS2



Max Memory bietet Dir doppelt so viel Speicherkapazität wie eine normale Memory Card! Du kannst Spielstände laden, kopieren, speichern, löschen und packen. Außerdem ermöglicht Max Memory das Tauschen von Eye-Toy-Videoclips, Herunterladen und Tauschen von Spielständen. Dazu sind noch 100 „Powersaves" auf der Karte enthalten.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 20 €)

Der Abonennt spart fast 10%
Der Werber spart 20 €

Preisvorteil: 23,-

FÜR Xbox



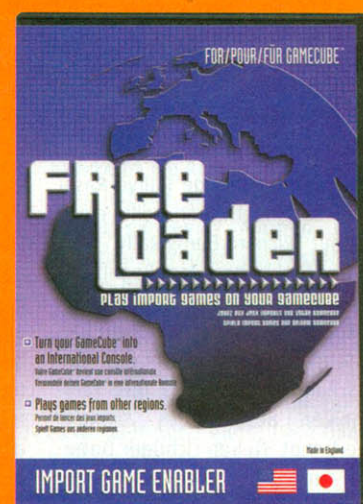
Praktisches Anschluss-Set für die XBox bestehend aus RGB-SCART-Kabel mit separatem Stereo-Ausgang, S-Video Ausgang und optischem Ausgang. Mit dabei ist ein optisches Audio-Kabel.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 20 €)

Der Abonennt spart fast 10%
Der Werber spart 20 €

Preisvorteil: 23,-

FÜR GameCube



Ermöglicht das Spielen von Import-Games ohne Modifikation Deiner Konsole! Jetzt kannst Du sowohl amerikanische als auch japanische Titel auf einem PAL-GameCube abspielen. Und andersrum geht's auch, da PAL-Spiele auf einem importierten GameCube laufen.

Jahresabo: 39 Euro (statt 42 €*)
Prämie: kostenlos (statt 25 €)

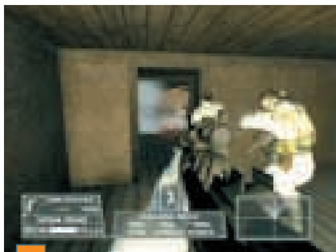
Der Abonennt spart fast 10%
Der Werber spart 25 €

Preisvorteil: 28,-

*9 Ausgaben ohne und 3 Ausgaben mit DVD

powered by bigben interactive

Tom Clancy's Rainbow Six 3



NGC Clever: Während die KI-Kumpels angreifen, wartet Ihr vor der Türe.

Tom Clancy macht vor keiner Konsole halt: So kommen nun auch Cube-Besitzer in den Genuss der taktischen Ego-Schießerei "Rainbow Six 3". Inhaltlich gleicht die Würfel-Variante ihrem PS2-Kollegen: 15 Solo-Missionen sowie ein Coop-Modus für zwei Splitscreen-Soldaten stehen zur Wahl. Während die intuitive Steuerung positiv überrascht, muss die Optik deutlich Federn lassen: Grobe Polygon-Charaktere und ständige Ruckeleien vergällen den Action-Spaß. Weil zudem sämtliche Online-Modi fehlen, greifen Multiformat-Zocker weiterhin zur überlegenen Xbox-Variante. *tk*

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeitsgrad: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

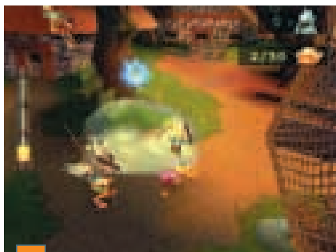
Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (83%, MAN!AC 05/04)
- Xbox: bereits erhältlich (86%, MAN!AC 12/03)
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: SWAT: Global Strike Team (78%, MAN!AC 12/03)
- Xbox: SWAT: Global Strike Team (80%, MAN!AC 12/03)
- NGC: Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)

Gamecube: 80% Spielspaß – Grafik 72 %, Sound 86 %

Ordentliche Umsetzung des Taktik-Knallers – leider ohne Online-Modi.

Asterix & Obelix XXL



NGC Massenschlacht: Asterix legt sich mit dem ganzen römischen Heer an.

Mit reichlich Verspätung trudelt die Gamecube-Umsetzung der Comic-Versoftung "Asterix & Obelix XXL" ein, geändert hat sich aber nichts. Wie auf der PS2 flitzt Ihr mit dem gallischen Duo durch sechs Welten mit rund 40 Levels und verdrescht tonnenweise Römer, Wikinger und anderes Feindvolk. Die Standardabläufe werden gelegentlich durch Rätsel aufgepeppt, in denen Ihr gezielt die Fähigkeiten der beiden Charaktere einsetzen müsst, doch insgesamt fehlt es an Abwechslung. Technisch liefert das "XXL"-Geschehen ordentliche, aber unspektakuläre Kost. Für Fans lohnt sich's, der Rest spielt spannendere Hüpfer. *us*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Etranges Libellules, F
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6 Preis: ca. 50 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (61%, MAN!AC 01/04)
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: Ratchet & Clank 2 (90%, MAN!AC 12/03)
- Xbox: Rayman 3: Hoodlum Havoc (87%, MAN!AC 04/03)
- NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Gamecube: 61% Spielspaß – Grafik 66 %, Sound 62 %

Solide Cartoon-Hüpferei ohne gravierende Höhen und Tiefen.

IndyCar Series 2005



XB Dank der schicken Cockpit-Ansicht seid Ihr mittendrin statt nur dabei: Durch die nun funktionierenden Rückspiegel erkennt Ihr nahende Gegner sehr gut.

Codemasters hat ein Herz für Freunde amerikanischen Rennsports: Im Gegensatz zu EA, die uns ihr "NASCAR" hartnäckig vorenthalten, liefern die Engländer trotz kleiner Zielgruppe "IndyCar Series 2005" hierzulande aus, und das sogar noch eingedeutscht.

Sieht man vom frisch dazu gekommenen Online-Modus ab, finden sich die Verbesserungen eher im Detail: So klappt's nun besser mit der Lenkradkalibrierung, in der Cockpit-Perspektive finden sich jetzt funktionsfähige Rückspiegel an der Karosserie. Dazu gesellt sich ein aufgemotzter Trainings-Modus (der angesichts des knackigen Realismusgrades dringlich zu empfehlen ist), die aktuellen Saisondaten und als neue Rennstädte das japanische Motegi – natürlich wie die 14 anderen Kurse auch ein Oval.

Im Spiel selbst blieb alles beim Alten: Die solide Grafik gewinnt keine Schönheitspreise, bleibt aber selbst bei 33 Autos flott und vermittelt ein gutes Tempogefühl. Wer mit dem IndyCar-Sport was anfangen kann und Einarbeitungsaufwand nicht scheut, wird erneut prima bedient. *us*



PS2 In der Formel 1 undenkbar: rasante Rennen bei Nacht.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	8	12
Online	8	12

Entwickler: Brain in a Jar, England
Hersteller: Codemasters
www.codemasters.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:
- PS2: Formel Eins 2003 (80%, MAN!AC 08/03)
- Xbox: F1 Career Challenge (76%, MAN!AC 07/03)
- NGC: F1 2002 (77%, MAN!AC 07/02)

Playstation 2: 80% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 76 %
Xbox: 81% Spielspaß – Grafik 70 %, Sound 76 %

Anspruchsvolle Tempohatz auf Ovalkursen mit Detailverbesserungen und Online-Modus.

Wir MAN!ACs haben in diesem Jahr noch einiges vor.
Aus diesem Grund suchen wir kompetente, sachkundige Verstärkung.
Wir bieten ein angenehmes Arbeitsklima in einem jungen, unkonventionellen Team, eine leistungsorientierte Bezahlung bei guten Aufstiegschancen und die Nähe zur bayerischen Metropole München.



MAN!AC sucht 'nen Redakteur

Redakteur(in) und/oder Volontär(in)

zur Festanstellung: Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich hervorragend mit den Next-Generation-Systemen aus, wissen aber auch VCS 2600 und Colecovision in die Videospielgeschichte einzuordnen. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig.

Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und kennen sich im besten Fall mit den Produktionsabläufen einer Heft-DVD aus.
Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig.
Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.
Nach erfolgreichem Absolvieren des Volontariats besteht die Möglichkeit, in eine Redakteursposition aufzusteigen. Alle Bewerbungen werden natürlich vertraulich behandelt.

Ihre Bewerbung mit Lebenslauf, Zeugnissen, Lichtbild und aussagefähigem Probeartikel senden Sie bitte an:
Cybermedia GmbH · Personalabteilung · Wallbergstr. 10 · 86415 Mering

HANDHELD

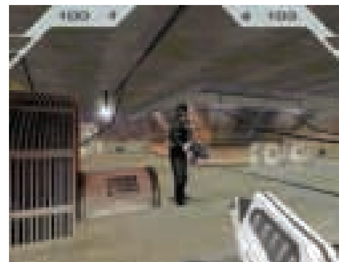
Handheld-Themen im Überblick

Erste Spiele fürs Win-Handheld



In MAN!AC 03/04 berichteten wir von der Premiere des WinCE-Handhelds Gametrac, das neben Duellen per GPRS und Bluetooth auch GPS-Navigation, Film- und Fotofunktionen beherrscht. Mitte April veröffentlichte der Hersteller Tiger Telematics neue Details, noch in diesem Sommer kommt das Handheld nach Europa. Das Gametrac erscheint unter dem Namen 'Gizmondo' und soll mit elegantem, matt-schwarzen Gehäuse beeindrucken.

Die drei ersten Spiele protzen mit 3D-Grafik und Innovation: In "SpeedGun Stadium" ballert Ihr Euch durch eine futuristische TV-Show, dabei müsst Ihr das Publikum mit heftigen Abschüssen bei Laune halten – einen Duell-Modus wird es aber nicht geben. Zwei Spieler brettern in "StuntCar Extreme" um die Wette, das 3D-Rennen unterhält aber auch mit Pistenkarriere und Stuntkursen. Ein völlig neues Spielerlebnis soll "Colors" bieten: Die Mischung aus Gangster-Action und MMO-Rollenspiel erinnert an "GTA 3", verbindet allerdings Videospiel- und Realwelt. Per GPS-Feature steckt Ihr Euer Gang-Territorium ab, das es zu verteidigen oder gar zu erweitern gilt. Wenn andere Spieler Eure Hood betreten, fliegen virtuelle Kugeln! *oe*





Der 3D-Shooter "SpeedGun Stadium" (links) verbindet Turnierballerei mit Publikumsmeter, bei "StuntCar Extreme" rast Ihr dagegen über Pisten und Schanzen.

POCKET NEWS

Winziger Alleinunterhalter



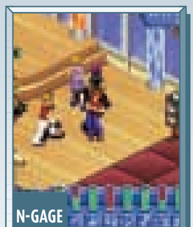
Wer Videorekorder und Stereoanlage am liebsten in die Hosentasche stecken möchte, sollte Musteks Multimedia-Handheld 'PVR-A1' näher betrachten: Das Gerät spielt ASF-Filme, JPEG-Bilder, MP3- und WAV-Musik, dabei ist es gerade mal 96x77x20 Millimeter klein. Filme und Bilder betrachtet Ihr auf dem LCD-Schirm (sechs Zentimeter Diagonale). Es kommt noch besser: Per AV-Schnittstelle dürft Ihr sogar Videos aufnehmen! 32 MB Speicher sind eingebaut, außerdem nutzt Ihr SD- und MMC-Karten. Im Preis von 150 Euro sind Akku, Netzteil und Software inbegriffen.

Tamagotchi sucht Freunde



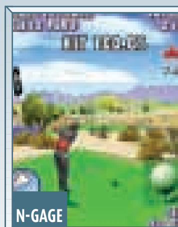
Seit Juni verkauft Bandai Deutschland die neueste Generation virtueller Haustiere: Das "Tamagotchi Connection" funktioniert wie seine Vorgänger, ist aber in jeder Hinsicht komplexer. So besitzt das Ei ein größeres Display und Euer Tier mehr Persönlichkeit. Ihr dürft es jetzt benennen und mit variabler Nahrung seine Entwicklung beeinflussen, fürsorgliche Herrchen werden mit einer virtuellen Geburtstagsparty überrascht! Per Infrarot-Schnittstelle kann Euer Schützling Geschenke und Gemeinheiten tauschen, sich später sogar verlieben, heiraten und vermehren. Der Balg kostet 20 Euro.

Die Sims brechen aus HERST.: Electronic Arts



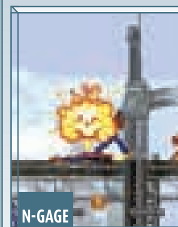
Hurra, die Lebenssim-Bastelstunde für N-Gage ist da! Für die Eingliederung in die Gesellschaft benötigt Euer fideler Sim permanente Fürsorge: Egal ob zensiertes Einseifen oder Essensbeschaffung – für alles seid Ihr zuständig. Wollt Ihr Eurem Sim zudem etwas Gutes tun, erobert Ihr die Herzen der Mädels oder kauft Haustiere und Luxusartikel – mit Rasen mähen oder als Rockstar verdient Ihr die nötige Knete. Witzige Aufgaben und die optische Detailverliebtheit fesseln langfristig ans Handy.

Tiger Woods PGA Tour 2004 HERST.: EA



Golf-Profi Woods schlägt neuerdings seine Eagles auf dem N-Gage-Grün. Dabei stehen allerlei Spielmodi zur Verfügung: Feilt im Training an Eurer Einloch-Technik, messt Euch mit einem Bluetooth-Gegner und puttet online gegen bis zu vier Rasenspieler. Könner erobern den Golf-Olymp in der Karriere-Variante und verbessern dabei Kontrollfähigkeiten mit grünen Scheinen. Die eingängige Steuerung glänzt mit zahlreichen Schlagarten und die Grafik überzeugt mit flüßigem Spielgeschehen – Hole in One!

Spider-Man 2 HERSTELLER: Activision



Spider-Man aktiviere deinen Spinnensinn, denn Doktor Octopus macht New York unsicher! Sofort schlüpft Netzmeister Peter Parker in sein Kostüm und rettet in 15 ansprechenden 2D-Levels Geiseln oder flieht vor chemischen Substanzen. Die hakelige Steuerung kostet Euch jedoch öfters ein Spinnenleben. Obendrein nerven die fünf 3D-Areale mit langatmigem Spielablauf. Fans werfen dank rabiaten 2D-Endgegnerkämpfen und solider Bitmap-Grafik trotzdem einen Blick drauf.

Fire Emblem



GBA Maximaler Spielspaß trotz minimalistischer Grafik. Die heiße Schlacht im kühlen Kellergewölbe zaubert Euch Schweißperlen auf die Strategen-Stirn.



GBA Burn Baby: Passt Ihr immer gut auf die schwachbrüstige Feuermagierin auf, lässt sie zur Belohnung ein vernichtendes Feuerwerk auf Eure Gegner los.

GBA Rotkäppchen muss sterben: Euer Ritter macht sich zum Angriff bereit.

Stockt die Junkfood-Vorräte auf und sagt alle Termine für die nächsten Wochen ab! "Fire Emblem", der neueste Streich der "Advance Wars" Entwickler Intelligent Systems, hat mit einem guten halben Jahr Verspätung die Landungsoperation in Europa abgeschlossen. In dem mit Spannung erwarteten Rundentaktik-Epos wagen sich die japanischen Minikrieg-Spezialisten erstmals in ein heroisches Fantasy-Universum.

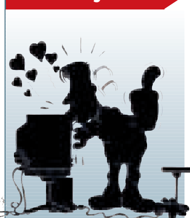
Der Weg des Kriegers

Das Spiel versetzt Euch in die Rolle eines Strategen, der auf seiner Reise durch ein geknechtetes Feudalreich bis zu vierzig individuelle Charaktere um sich schart und in den Rundenkrieg führt. Auf einer streng isometrischen Übersichtskarte bewegt Ihr abwechselnd mit dem Gegner Eure Ritter, Magier und Wyvern-Reiter durch klassische Fantasy-Landschaften. Mit gerissenen taktischen Manövern dezimiert Ihr die feindlichen Einheiten. Hierbei müsst Ihr auf den Verteidigungswert Eures momentanen Untergrundes achten, Wälder bieten z.B. mehr Schutz als freie Flächen. Die Nahkampfwaffen und die Magieattacken stehen in einem 'Stein, Schere, Papier'-System zueinander. Jeder Eurer Mitstreiter hat sein eigenes, üppig animiertes Charakterporträt und eine individuelle Geschichte, die mit dem Verlauf der ausladenden Hauptstory verwoben wurde. Zwischen acht bis zwölf Kombatanten dürft Ihr in eine reguläre Mission entsenden. Zusätzlich gibt es für jede der drei Hauptkampagnen einen so genannten Lord, der mit Spezialfähigkeiten das Schlachtfeld dominiert und als Hauptfigur fungiert. Stirbt der Lord, heißt es 'Game Over'. Anfangs zieht Ihr mit Lyn, einer Schwertkampfexpertin, gegen dreckige Banditen zu Felde. Nach einem knappen Dutzend Missionen wird die Story aus dem Blickwinkel des Magiers Eliwood erzählt. Um Held Hector schließlich dreht sich die finale Kampagne. Die Spielerfigur (der 'Stratege') kann in die Kämpfe nicht aktiv eingreifen, sondern dient als Identifikationsfigur in zahlreichen, atmosphärischen Anime-Zwischensequenzen.

Blut, Schweiß und Tränen

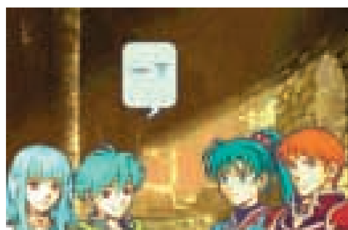
Die Individualisierung Eurer Einheiten und die Tatsache, dass im Kampf getötete Figuren unwiederbringlich verloren sind, stellen den größten Unterschied zur "Advance Wars"-Serie dar. Das Modul speichert automatisch jeden Eurer Züge und zwingt Euch so zu einer extrem durchdachten Vorgehensweise. Habt Ihr einen Kämpfer verloren, müsst Ihr Euch entscheiden, ob Ihr ihn schweren Herzens ziehen lasst oder das Gefecht von vorne beginnt. Neben dem schweißtreibenden Kampfgeschehen dürft Ihr in den Missionen noch eine Vielzahl weiterer Aktionen durchführen. Burgen können besetzt, neue Einheiten rekrutiert und Schatztruhen geöffnet werden. Manchmal findet Ihr so spezielle Items, die einem Eurer Charaktere zu einer Klassenbeförderung verhelfen. Die Frage, wann Ihr welchen Charakter befördert, die richtige Auswahl der Waffen sowie die Suche nach Spezialcharakteren und Bonusmissionen verleihen "Fire Emblem" ein ungemein hohes Maß an Komplexität. *mw*

Max Wildgruber



Feuriges Epos! Auf den ersten Blick verschreckten mich die arg zweckmäßigen Überblickskarten von "Fire Emblem" mit popeligen Mini-Sprites und tristen Landschaftssymbolen. Schon bald aber hat das vermeintlich hässliche Entlein mit liebevollen Charakterporträts, detailreichen Kampfanimationen und origineller Heldenepik meinen Kampfeszorn entflammt. Fasziniert verfolge ich die Entwicklung meiner Helden, erkunde die letzten Winkel der Schauplätze und versuche mit heroischen Glanzleistungen Bonusmissionen freizuschalten. Das stimmungsvolle Design der Heldenantlitze und der Ohrwurm-Soundtrack sorgen dabei für beste Laune. Der überaus komplexe Inhalt, der Rundentaktik-Novizen möglicherweise überfordern wird, begeistert Genrekenner restlos!







GBA Ob während einer Mission, im Verlauf der Handlung oder beim Tauschen von Gegenständen: Alle Aktionen werden mit hübsch gezeichneten, animierten Charakterporträts dargestellt, die Euch Eure Helden ans Herz wachsen lassen.

Entwickler: Intelligent Systems, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

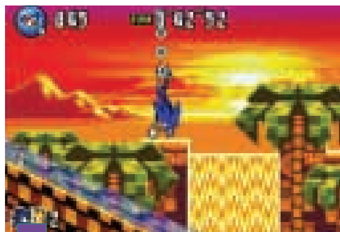
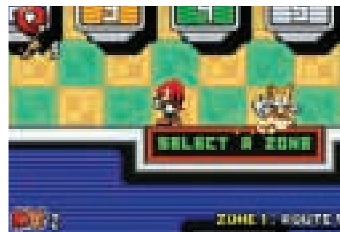
Fire Emblem

GBA
Grafik 79 %
Sound 83 %
90 % Spielspaß

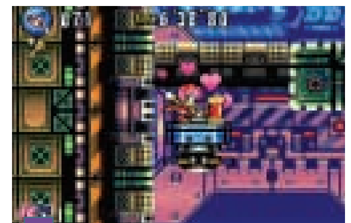
Hochkomplexe Rundenschlacht, deren faszinierende Handlung Spielspaß für zig Stunden bietet.

Sonic Advance 3

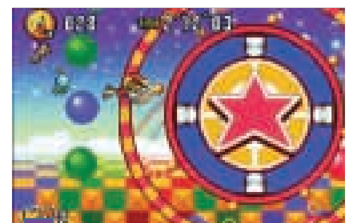
Der Turbo-Igel lässt nicht locker: Zum dritten Mal sprintet Ihr mit Highspeed durch aberwitzige Levels und rettet die GBA-Welt vorm durchgeknallten Dr. Robotnik. Doch neuerdings meistert Ihr nicht alleine Loopings und Rohrsysteme, sondern stellt Euch ein Zweierteam aus fünf bekannten Helden zusammen.
So steuert Ihr den jeweils zuerst gewählten Charakter, während Euer Partner folgt. Genannter Bitmap-Kollege wird wahlweise per CPU oder durch einen menschlichen Kumpel gelenkt und kann ebenso Ringe sammeln oder Gegner zerstören. Allerdings unterscheiden sich die einzelnen Charaktere deutlich: Während etwa Sonic seine schnellen Beine einsetzt, gleitet Cream via Sonnenschirm über Abgründe. Richtig interessant wird die Hüpferei aber erst, wenn Ihr eine 'Tag Action'-Bewegung aktiviert: Auf diese Weise schnappt Ihr etwa Tails, damit dieser Euch mit seinem pelzigen 'Schwanzrotor' auf Plattformen katapuliert.
Die sieben Level-Zonen reichen von der Schneewelt bis hin zu Sonnenuntergang-Abschnitten. Erstmals dürft Ihr die Stufen in einer Oberwelt anwählen – Einsteiger freut's! Um das finale Duell zu erreichen, müsst Ihr aber alle versteckten Chaos finden. *rf*

GBA Alte Tugenden treffen auf frische Ideen: Während Sonic am elastischen Seil baumelt (links), überlegt Knuckles, welche Zone er als nächstes erobert (rechts).



GBA Hiebe mit Liebe: Prompt folgt die Zielbeförderung via Plattform.



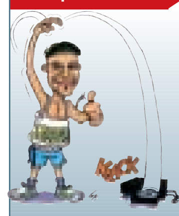
GBA Cream vergnügt sich an witzigen Spielelementen wie diesem Riesenrad.

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
www.sega-europe.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 78 %
Sound 70 %
77 % Spielspaß

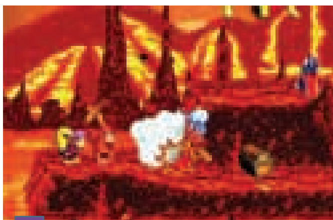
Frischer Wind im Turboland: Hüpft im Team durch sieben Welten – leider mit alten Design-Schwächen.

Raphael Fiore



Ein klassischer Sonic-Auftritt mit Taktikeinschlag – wer hätte das gedacht? Dank dem modischen Zweierteam-Feature erhält der rasanteste Hüpfer der Videospielgeschichte eine Prise Strategie: So durchquert Ihr mit Sonic und Knuckles einen Level im Schnelldurchlauf, während Tails und Cream nach zahlreichen Geheimnissen forschen – schön auch, dass ein Kumpel per Link-Kabel die zweite Spielfigur steuern kann. Doch zu einem Hit reicht's trotzdem nicht: Den überlangen Levels mangelt's nämlich an Abwechslung und uralte Designschwächen wollen die Entwickler wohl partout nicht ausmerzen. So rennt Ihr auch heute noch schuldlos in urplötzlich erscheinende Speerspitzen oder hüpft nach einem Trampolinsprung direkt in unfair platzierte Gegner – schade drum.

Donkey Kong Country 2



GBA Da glotzt du: Mit gezielten TNT-Fass-Attacken verjagt Ihr fiese Kremlings.



GBA Straußenrennen: Mit bis zu drei Mitspielern saust Ihr um die Wette.

Hilfe! Oberfiesling Kapitän K. Rool und seine finsteren Kremlings haben Donkey Kong entführt. Umgehend hüpft das vielseitige Duo Dixie und Diddy Kong durch sieben Welten wie Kremlands Vergnügungspark oder ein matschiges Sumpfgebiet. Auf Eurer Mission trefft Ihr zahlreiche Helfer: Während tierische Assistenten wie der Anglerfisch ihre Dienste kostenlos zur Verfügung stellen, müsst Ihr für Spielhinweise von der Familie blechen. Ebenso entscheidend: Diverse Fässer, die als Eingang zu einer Bonusrunde dienen oder Euch via Knopfdruck an unerreichbare Stellen katapultieren. Das bunte Affentreiben runden drei Multiplayer-Boni ab: Hüpft in 'Diddys Sprint' schneller als Euer Gegner zum Ziel oder rast mit einem Helikopter durch güldene Ringe. Die feinfühlige und genaue Steuerung erlaubt im Gegensatz zum Vorgänger exakt getimte Sprünge und die frischen Minispiele begeistern auch Besitzer des SNES-Originals. *rf*

Entwickler: Rare, UK
Hersteller: Nintendo
www.rareware.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

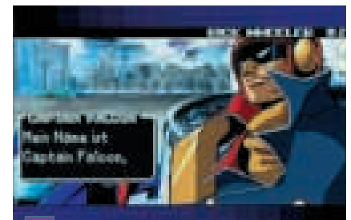
GBA
Grafik 83 %
Sound 78 %
84 % Spielspaß

Fordernde und exzellent spielbare Hüpferei mit toller Optik sowie witzigen Mini-Spielen.

F-Zero GP Legend



GBA Ziemlich Retro: Randumgebung ist auch diesmal Fehlanzeige.



GBA Die Story wird in gezeichneten Bildern und Minianimationen erzählt.

Rund drei Jahre nach dem ersten GBA-Teil geht nun das zweite "F-Zero" mit dem Unteritel "GP Legend" an den Start. Gravierende Änderungen oder gar Achterbahn-artige Kurse wie beim großen Gamecube-Bruder findet Ihr auf dem Handheld-Modul aber nicht: Wie zu seligen SNES-Zeiten geht es über flachen Rundkursen zur Sache. Neben den gewohnten Wettrennen auf rund 20 Pisten gegen 30 Gegner (von denen aber maximal drei gleichzeitig auf dem Bildschirm auftauchen) sorgen ein paar frische Spielmodi für zusätzliche Aufgaben: Beim 'Zero Test' flitzt Ihr ähnlich der "Gran Turismo"-Fahrschule nur über Teilstrecken und kämpft um nach Zeitlimits gestaffelte Medaillen. Im Story-Modus wiederum verfolgt Ihr eine nett präsentierte Anime-Handlung zwischen einzelnen Rennen und Duellen. Technisch hat sich praktisch nichts getan, Fans des Vorgängers freuen sich aber über gut gemachten Nachschub. *us*

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

GBA
Grafik 71 %
Sound 70 %
80 % Spielspaß

Sieht wie der Vorgänger aus und spielt sich auch so: solide Fortsetzung der Raserlegende.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Harry wechselt das Genre: In seinem letzten Hosentaschen-Trip zauberte der Lizenz-Magier noch in einem passablen Action-Adventure mit hübscher Iso-Optik. Fürs aktuelle Abenteuer schart er hingegen nicht nur seine Freunde Hermine und Ron um sich, sondern durchstöbert Hogwarts in einem waschechten Rollenspiel – damit spricht EA ein deutlich erwachseneres Zielpublikum an.
Nach einer hektischen Zugfahrt lernt Ihr zu Beginn die Feinheiten Eurer Helden in rundenbasierten Magie-Duellen kennen: Findet beispielsweise für Harry jeweils drei Combo-Karten, damit er diverse Einmal-Zaubersprüche anwendet. Ron wirft unterdessen als einziger mit Gegner lähmenden Stinkbomben um sich. Hermine nutzt schließlich ihren Intellekt und erteilt der flotten Dreierbande ständig Moralpredigten. Diese wirken sich wiederum positiv auf Eure Erfahrungspunkte, Abwehrkraft oder Zielgenauigkeit aus. Doch damit's überhaupt zum Gefecht kommt, fordert Ihr Eure Gegner heraus – Zufallsbegegnungen ade! Eure Feinde verstecken sich nämlich so lange hinter einer blauen Dunstwolke, bis Ihr die Schwachstellen der Schreckensgestalten per 'Informus'-Zauber findet. Nebst zahlreichen Aufgaben erspielt Ihr diverse Minispiele wie einen Flug auf dem Vogel Seidenschnabel. Via Linkkabel tauscht Ihr außerdem Sammelkarten oder kauft über die Gamecube-Verbindung ein Eulenset: Mit der Make-Up-Kiste pflegt Ihr Hedweg auf dem GBA. *rf*

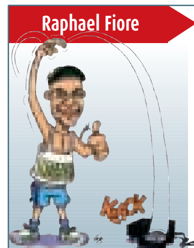




GBA Endgegnerkämpfe bestreitet Ihr auch nur mit zwei Helden (links). Im Folio Bruti lest Ihr dank dem Zauber 'Informus' alles wissenswerte über Eure Gegner.



GBA In Minispielen testet Ihr unter anderem Eure Reaktionsfähigkeit.



Raphael Fiore

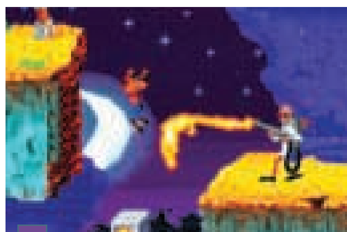
Harry-Hokuspokus im Rollenspiel-Fokus! Der Jungmagier nimmt sich die letztjährige MAN!AC-Schelte zu herzen. Nun schwingt der berühmte Abrakadabra-Lehrling seinen Zauberstab in einem ausgewachsenen RPG. Wobei sich die Hosentaschen-Geschichte weit mehr an die Buchvorlage hält als die Konsolen-Varianten (siehe Test auf Seite 86). Ebenso erfreulich: Die taktischen Kämpfe fordern Gespür fürs jeweils beste Team: Denn weil Ihr teils nur einzeln oder zu zweit unterwegs seid, solltet Ihr die Erfahrungspunkte und Magie-Fähigkeiten der Charaktere geschickt einsetzen. Kritikpunkte gibt's aber auch: Einsteiger finden sich anfangs schwer zurecht und die Aufgaben unterscheiden sich zuweilen nur minimal. Trotzdem: Für Harry-Fans mit Rollenspiel-Faible absolut empfehlenswert.

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.harrypotter.ea.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 75 %
Sound 76 %
79 % Spielspaß

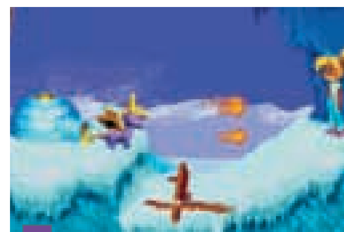
Überraschung: Harry und Co. in einem tadellosen Rollenspiel nahe an der Buchvorlage.

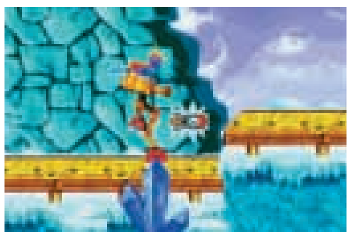
Crash Bandicoot: Fusion / Spyro: Fusion





GBA Die Beutelratte steuert sich eine Spur direkter und angenehmer, auch die Minispiele fallen dezent origineller aus.





GBA Der Spielablauf bei Spyros Abenteuer ist zwar praktisch identisch, dafür sorgen kleine Nickligkeiten und Längen bei den Unteraufgaben für leichte Abzüge.

Erstaunlich lange hat's gedauert, bis bei Vivendi-Universal jemand auf die Idee kam, die beiden hauseigenen Hüpfspiel-Lizenzen zu koppeln – und weil das monumentale Ereignis auf dem GBA stattfindet, wurde gleich noch eine kräftige Prise "Pokémon" reingemischt. Doch beginnen wir von vorn: Durch einen Zufall treffen sich die beiden Erzschurken Ripto und Neo Cortex und machen gemeinsame Sache. Logisch also, dass sowohl Crash als auch Spyro wie gewohnt in die Heldenrolle schlüpfen, nach anfänglichen Missverständnissen im Duo zur Weltenrettung loshüpfen und sich schon mal in den Szenarien des Partners herumtreiben. Die beiden "Fusion"-Module halten sich zwar weitgehend an den Grafikstil ihrer Namenspatrone, spielen sich ansonsten aber praktisch gleich: Ihr wuselt mit dem Star Eurer Wahl durch schlichte Jump'n'Run-Abschnitte und sucht die Tore zu Minispielen, um den weiteren Weg freizuschalten. Jeweils rund zwei Dutzend dieser kleinen Aufgaben lassen sich entdecken und reichen vom simplen Knöpfchenhämmern bis hin zu launigen Hommagen an diverse Automaten- und VCS-Klassiker wie "Tapper" oder "Combat". Sammlernaturen finden viele versteckte Karten, die man via GBA-Link zwischen den Titeln tauschen kann, auch eine Hand voll der Minispiele wurde für bis zu vier Teilnehmer konzipiert.
Das ganze spielt sich solide und abwechslungsreich, wobei der Hüpfteil eher schlicht daherkommt. Da sich die Beutelratte zudem eine Spur besser steuert und die kurzweiligeren Aufgaben bietet, geht Crash-"Fusion" mit knappen Vorsprung als Sieger durchs Ziel. *us*

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Vivendi
www.vup-interactive.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

Crash Bandicoot: Fusion

GBA
Grafik 75 %
Sound 63 %
72 % Spielspaß

Unterhaltsame Minispielsammlung mit Sammelcharakter und simplen Hüpfeinlagen.

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Vivendi
www.vup-interactive.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

Spyro: Fusion

GBA
Grafik 74 %
Sound 63 %
70 % Spielspaß

(Fast) gleiches Spiel, allerdings wegen der schwammigen Lenkung dezent schwächer.

Bange DVD-Zukunft

Ich lese Eure Zeitschrift seit ich mich für Videospiele interessiere, doch ich muss sagen, dass ich der Zukunft weniger optimistisch ins Auge blicke. Grund dafür ist die Ankündigung einer (künftig) beigelegten DVD. Ich kann da nur sagen: Lasst das bloß! Die meisten Videospielzeitschriften, die eine DVD respektive CD enthalten, legen die meiste Arbeit in dieses Medium und vermeiden es dann, einigermaßen vernünftige Artikel zu verfassen. Hinzu kommt, dass eine DVD das Heft unhandlicher und beim herausnehmen kaputt macht. Zudem ist auf einer DVD (fast) ausschließlich unbrauchbarer Schund. Was bringt mir ein halbgarer Level, der mich eher nervt, als dazu ermutigt, das spätere Produkt zu kaufen. Solche Demos zerstören Illusionen, womit sich Entwickler ins eigene Knie schießen. Ich flehe Euch an, lasst das mit der DVD!

Maxi Duchow, via E-Mail

Ich kann mich noch erinnern, als ich mein SNES bekommen habe und dazu ein Videospielheft namens MAN!AC. Von dieser Stunde an bin ich ein treuer Leser Eurer Videospiel-Pflichtlektüre! Monatlich streich' ich mir die nächste Ausgabe dick und fett in meinem Kalender an. Aber irgendwie wendet sich das Blatt seit ein paar Ausgaben. Warum? Retro, Japan-News und Special-Berichte hin oder her, ich habe mir die MAN!AC immer gekauft, weil ich da Tests, Themen und aktuelle Infos rund ums Videospielen lesen kann. Ich beziehe mich auf 'lesen'! Und das soll, so denke ich zumindest, auch so bleiben! Ich sehe es an Eurer Konkurrenz. Ich kauf mir das Heft, durchblättere es schnell, schau mir die DVD an, das war's! Die teils dilettantischen Kommentare der Redakteure, den teureren Heftpreis und die Tatsache, dass man das Heft nicht mehr zusammen rollen kann, schrecken mich in Bezug 'muss MAN!AC heute noch unbedingt kaufen' ziemlich ab!
Wieso bringt Ihr nicht eine separate DVD raus, ohne Heft! Die kann man dann in diversen Elektrofachhäusern monatlich kaufen und alle 'Leser' können sich die DVD samt Tests, Berichte, Tipps & Tricks, Retrothemen usw. zulegen. Wenn Ihr schon einen Silberling monatlich dem Heft beilegt, dann packt bitte etwas Besonderes drauf, so dass es sich noch lohnt, das Heft ebenfalls zu lesen. Eigentlich wäre es besser, wenn Ihr nur zu besonderen Anlässen eine DVD beilegt, wie z.B. E3, Tokio Game Show, 20-jähriges Jubiläum, besondere Spiele usw. Jedenfalls stehe ich Eurer zukünftigen DVD sehr kritisch und vor allem skeptisch gegenüber.

Peter Richter via E-Mail

Keine Bange: Auch mit einer regelmäßigen DVD ändert sich die Qualität des Heftinhaltes nicht. Mag sein, dass bei Konkurrenzmagazinen das eigentliche Heft zum vernachlässigten Träger für das Hauptverkaufsargument DVD verkommt. Bei der MAN!AC wird das nicht passieren, schließlich begreifen wir das digitale Medium als gleichberechtigten Part des gesamten Heftkonzepts. Seid versichert: Wir bemühen uns, die DVD genauso interessant zu machen wie die gedruckten Seiten. Außerdem ist die silberne Scheibe inhaltlich noch lange nicht ausgereizt!



Extended-Analyse

Was prangt auf dem Cover der Ausgabe 06/04: Jetzt nur 2,99 Euro + BONUS. Themen: NextGen – Retro – Exklusiv. Das klingt doch schon mal interessant.
Nun die eigentliche Kritik: Hervorragend. Genau so etwas meinte ich in meinen vorigen Leserbriefen. Hintergrund-Infos, schwelgen in Retro-Erinnerungen, Berichte über Programmierer und deren Arbeit! Das Interview mit Yuji Naka war interessant, aber vor allem unterhaltsam. (...)
Auf der nächsten Seite dann, besonders beim Anblick der platzfressenden Surround-Erklärung, vermutete ich den Seitenfüller in Form 'Audiovisuelles neu aufgetischt'. War aber, trotzdem die Themen in früheren Ausgaben schon behandelt wurden, dank der tollen Schreibe ein schön zu lesender und strukturierter Überblick über dieses Thema.
Über den Artikel Psy-Fi-Games habe ich mich besonders gefreut. Chronologische Auflistung der ins Themengebiet passenden Spiele und die Erwähnung ihrer Väter. Sehr gut, das beweist Kompetenz und Fachwissen.
Der 'Next Level'-Part hat im Gegensatz zu vorigen Ausgaben wieder mehr an Qualität, Aktualität und Inhalt gewonnen. (...) Daumen hoch für den Tech-Ticker. Der beinhaltete sogar mehr interessante Fakten als der eigentliche Artikel. Obwohl ich die Web-Tipps selten oder gar nicht aufsuche (kann gar nicht erklären weshalb) will ich die Seiten nicht missen. Dann, Retro. Wunderbar. Endlich. Danke! Davon kann man nie genug haben. Jedoch ähnlich der Sache mit der Historie über Controller letztens, werden auch hier wieder viele (wie auch Ihr mit Sternchen im Artikel) kritisch auf die Werke Winnie Forsters verweisen. Wer sein Buch hat, fängt mit dem VCS-Artikel nur bedingt was an. Sehr gefallen haben mir jedoch die Premieren-Parade und der Artikel über "Pitfall!".
Damit aber nicht genug Retro. Mit "The Making of Turrican" packt Ihr nochmal eins drauf. Bis auf die Tatsache, dass der Artikel meiner Meinung nach über mehrere Seiten hätte gehen können, habe ich nichts hinzuzufügen. Abgeschlossen wird MAN!AC Extended von einer Anzeige mit Infotext. Auch unbedingt beibehalten!
Alles in allem stehe ich der Extended sehr positiv gegenüber. Das was Ihr unter dem Namen zusammengefasst habt, ist eigentlich das, was MAN!AC für mich bedeutet: unkonventionelle, informative Exklusivartikel.
Generelles zum Heft: Wenn Werbung die Kosten des Heftes senkt, nur her damit! Schön, dass Ihr wieder eine DVD plant. Besonders freue ich mich über die Ankündigung, wieder was total Eigenwilliges zu bringen. Vorteil der DVD ist eben: Ein Bild sagt mehr als 1.000 Worte. Ein Film sagt mehr als 1.000 Bilder. (...)

Bastian Schäfer, via E-Mail

Respekt! Ihr habt es geschafft, Euch wieder an die Spitze der deutschen Videospiele-Magazine zu setzen. Als mittlerweile 30-jähriger 'Zock-Opi' war ich sehr überrascht und erfreut, dass Ihr es immer noch fertig bringt, Euch weiter zu entwickeln! (...) Finde Eure History-Berichte echt genial! Es macht Riesenspaß, mit Euch in Nostalgie zu versinken und an die 'guten alten Zeiten' errinert zu werden. Dafür ein fettes Lob!
Habe auf Euer Anraten hin die beiden "Transformers"-Artikel verglichen und konnte festellen, dass Ihr echt was auf dem Kasten habt. Ich konnte bei dem Konkurrenz-Artikel nicht rausfiltern, was nun gut oder schlecht an dem Spiel sein soll, geschweige denn um was es überhaupt geht.
Über eine DVD würde ich mich tierisch freuen, da die Bildschirmfotos einfach nicht mehr so aussagekräftig sind wie noch z.B. zu 16-Bit-Zeiten.

Tim Schaumburg, via E-Mail

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

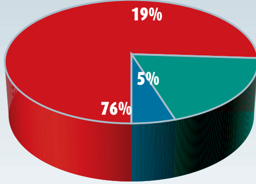
Freut uns, dass MAN!AC Extended so vortrefflich bei Euch ankommt – das spornt zu weiteren Höchstleitungen an! Und es freut uns ebenso, dass viele MAN!AC-Käufer die Leseprobe ("Transformers"-Anzeige in Ausgabe 07/04) gemacht haben und uns für eindeutig besser befinden.

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.20

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 06/04 ging es um MAN!AC Extended. Wir fragten, ob wir Euren Geschmack mit dem monatlichen Sonderteil getroffen haben oder über das Ziel hinausgeschossen sind. Hier das Ergebnis:

- A MAN!AC Extended finde ich genial.
- B Mir gefällt MAN!AC Extended, über die Themenauswahl lässt sich aber streiten.
- C MAN!AC Extended interessiert mich nicht, ich will lieber mehr Tests und Previews.

Wo bleibt Yu-Gi-Oh!?

Tja, mal wieder eine kleine Beschwerde, aber wahrscheinlich bringt's eh nix. Ist Euch vielleicht aufgefallen, dass die "Yu-Gi-Oh!"-Spiele für GBA schon seit mindestens zwei Monaten dick und fett in Euren Charts stehen?
Wahrscheinlich nicht, denn in Eurem Magazin wird auch weiterhin kein Wort darüber verloren. Echt schade, denn die Spiele sind überwältigend.
Ich hätte da noch eine Frage: Wenn das Xbox-"Yu-Gi-Oh!" kommt, wie wär's dann mal mit einem Test (halbe Seite ist doch nicht zu viel verlangt). Ansonsten ist alles im grünen Bereich, weiter so!

Roland G., via E-Mail

Wir geloben hiermit Besserung! Sofern wir künftig die "Yu-Gi-Oh!"-Testmuster rechtzeitig von Hersteller Konami erhalten, wandern sie regulär in den MAN!AC-Test-TÜV.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Eidos' Kriegsabenteuer "Shellshock Nam '67" erscheint erst im September. Laut offizieller Aussage technisch und inhaltlich überarbeitet – die derben Todesanimationen könnten also der Schere zum Opfer fallen. Mehr dazu in den News auf Seite 35.

MEA CULPA: Wechstaben verbuchselt, Teil 1 – die Stadt in Take 2s Western-Knallerei "Red Dead Revolver" heißt korrekt Brimstone, nicht Bromstone.

MEA CULPA: Wechstaben verbuchselt, Teil 2 – Rockstars rabiate Gangster-Sim "GTA" heißt ausgeschrieben "Grand Theft Auto" und nicht wie Kollege Ulrich im E3-Preview behauptete "Grand Theft Autro".



Zur Lage der Nation

Zur derzeitigen Spielewirtschaft möchte ich Folgendes anmerken. Ich kam im Verlauf der letzten Jahre ganz weg vom Spielen am PC und zocke inzwischen ausschließlich an den Konsolen. Der ständige Hardware-Wahn und die Programmfehler gingen mir einfach auf die Nerven. Was ich inzwischen an den Konsolen feststellen muss, ist, dass es dort immer ähnlicher wird. Wann kommt die PS3, Xbox 2 usw. Wozu die Eile? Die Entwickler sollten lieber mal die Programme den derzeitigen Konsolen anpassen und nicht ständig ein- und dieselbe Version für alle drei Konsolen auf den Markt werfen. Die Ausnutzung der derzeitigen Hardware wäre mir x-mal lieber als viele Software-Schnellschüsse. Da lasse ich auch nicht die Ausrede zählen, es geht ums Geld und den Termindruck. Beispiel "Rising Sun": Da reisen einige der Entwickler an die Spielschauplätze, um dort das Grasrascheln und Vogelgezwitscher aufzunehmen. Das ist für mich Geld rauswerfen. Hätte man sich mehr auf den Inhalt konzentriert, wäre es auch ein würdiger Nachfolger von "Frontline" geworden. Das war um Längen besser, auch ohne das originale Atlantikrauschen bei der Landung einzuspielen.
Ihr sagt, das Überleben der kleinen Entwickler sei durch den Aufkauf durch Große erst sicher. Haha, was machen denn die großen, ach so tollen Spieleriesen? Beschränken sich auf Fortsetzungen, setzen die Entwickler unter Termindruck und wundern sich über gelangweilte Zocker. Zu Zeiten von "Pirates" oder "Monkey Island" (um nur einige zu nennen) hatte ich den Eindruck, es macht den Entwicklern Spaß, die Teile zu programmieren. Diesen Spaß kann man heute lange suchen. Auch die schönste Grafik tröstet nicht über langweilige Fortsetzungen hinweg. Es sollte das auf den Markt kommen, was der Spieler möchte und nicht das was EA & Co. den Leuten vorschreiben wollen. Die interessiert es doch gar nicht, was der Spieler will.
Zu Eurem Hinweis in Sachen Zensur, "Ninja Gaiden" usw. Wir sind zwar nicht das einzige Land, in welchem zensiert wird, aber sicherlich eines der am heftigst betroffenen. Es würde mich nicht wundern, wenn die Anbieter über kurz oder lang keine spezielle deutsche Version mehr auf den Markt bringen, die dann trotz Entschärfungen auf dem Index landet. Ob sich dann eine Überarbeitung extra für Deutschland so rechnet, wage ich zu bezweifeln. Zumal ich mir mit 35 Jahren gerne selbst aussuche, was ich wie spielen möchte. Genau das geht ja in einigen Nachbarländern auch. Nur hier braucht man scheinbar die 'schützende Hand' der BPjM. Jugendschutz ist gut und wichtig, aber nicht zu jedem Preis.
Würde mich diesbezüglich freuen, wenn Ihr in den Testberichten öfters auf – falls überhaupt noch vorhanden – die Unterschiede der einzelnen Versionen und den leider immer noch vorkommenden Verstümmelungswahn eingehen würdet. So blieben mir vielleicht einige graue Haare erspart.

Frank Boehm, Pforzheim

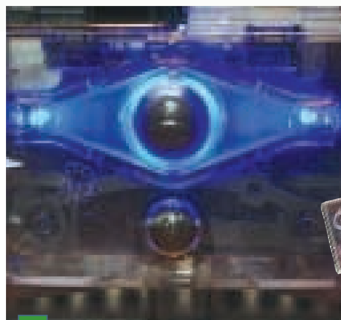
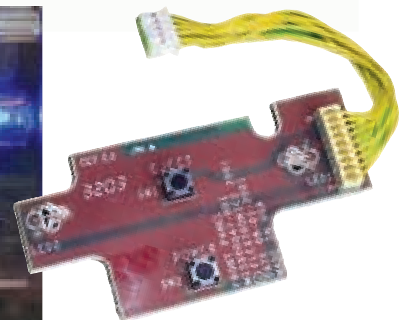
Dass über PS3 & Co. schon kräftig gemunkelt wird, liegt am Konsolenzyklus, der mit fünf bis sechs Jahren immer noch weit über der üblichen PC-Hardware-Spanne liegt. Fortsetzungen sind genau das, was Spieler wollen – oder warum verkaufen sich "FIFA"- und andere Sportspiel-Updates so gut? Bei geschnittenen Spielen gibt's den Hinweis im Text.

KNOWHOW

Xbox-Modding: Es werde Licht!



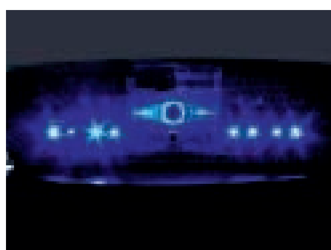

XB Lämpchen für die Controller-Ports werden rechts und links neben den Schnittstellen eingesetzt: Damit sie passen, müsst Ihr am Gehäuse feilen.

XB Die LEDs der Power-Taste (links) befinden sich direkt auf der Schalterplatine (rechts): Die beiden Lämpchen werden einfach gegen andersfarbige getauscht.

Eifrige PC-Künstler haben es vorgemacht, jetzt modden auch Xbox-Spieler ihre Konsole: Gemeint ist nicht das Einlöten rechtlich fragwürdiger Spezialchips, sondern das Schmücken und Beleuchten des Gehäuses. Für Aquarium und Lasershow ist im Xbox-Gehäuse natürlich kein Platz, mit Wechselplatinen und zusätzlichen Lämpchen lässt sich die Microsoft-Konsole aber stylisch ausleuchten. Besonders die transparenten Modelle eignen sich für das Modding: Das Licht ist auch ohne Loch sichtbar und bereits kleine LEDs werfen einen großen Schein.

Blaue Power: Der Power-Schalter ist bei der Xbox schon ab Werk beleuchtet, allerdings nur grün. Wer das ändern möchte, besorgt sich Wechsellämpchen in rot oder blau, die gerade mal vier Euro kosten. Für den Einbau müsst Ihr die Konsole aber demontieren: Wer das einem Fachmann überlässt, zahlt 15 Euro.



Cooles blau: Besonders im Dunkeln macht die Beleuchtung Eindruck.

Controller-Port: Auch die Schnittstellen für die Controller lassen sich beleuchten. Nötig sind dazu acht LEDs, die jeweils rechts und links der Ports eingebaut werden. Die Stromversorgung übernimmt die Xbox-Platine: Damit die Spannung stimmt, werden 220-Ohm-Vorwiderstände dazwischen gelötet. Ein Umbauset kostet 13, Profis erledigen das für 20 Euro.

HDD-Lampe: Wenn Eure Konsole nicht nur leuchten, sondern auch blinken soll, baut Ihr außerdem HDD-Lämpchen ein. Diese leuchten nur, wenn die Xbox auf die Festplatte zugreift. Dieser Umbau ist kniffliger, weil Ihr Eure Konsole umfangreich verdrahten müsst. Wir empfehlen Euch auf jeden Fall den fachgemäßen Umbau für 15 Euro.

Fazit: Xbox-Modding verleiht Eurer Konsole ein schickes Hightech-Design, besonders bei nächtlichen Spielesessions wird die Xbox zum Blickfang. Über die Konsequenzen des Umbaus solltet Ihr Euch aber im Klaren sein: Beim Öffnen der Konsole erlischt die Herstellergarantie und wer einmal daneben bohrt, verunstaltet das Gerät, statt es zu verschönern – hier ist Präzision gefragt! Wer keine ruhige Hand besitzt, sollte deshalb lieber Profis ranlassen. Diese bieten unter Umständen auch eine Ersatzgarantie (z.B. bei www.wolfsoft.de), übernehmen also künftigen Reparaturservice. *oe*



In der Xbox ist nicht viel Platz, aber mit etwas Bastelgeist fallen Euch sicher noch weitere Modds ein: Lämpchen, Leuchtfolien und -stäbe findet Ihr im Fachhandel.

Phantasy-Feierabend?

Seit Anfang Juni können Gamecube-Spieler "Phantasy Star Online Episode 1&2" nur noch im 60Hz-Modus spielen: Bei einer Bildwiederholungsfrequenz von 50Hz verweigert das Spiel die Einwahl. Grund ist vermutlich die Zusammenlegung von NTSC- und PAL-Spielern auf gemeinsame Server. Wenn das Online-Rollenspiel auf Eurer Wunschliste steht, solltet Ihr vorher abklären, ob Euer TV-Gerät mit 60Hz zurecht kommt. Zum Wechseln des TV-Modus' haltet Ihr beim Booten von "PSO" den B-Knopf gedrückt.

Maximale Funktionen

Datel verkauft eine neue Version des Action Replay Max für PS2: Die 'Evo Edition' kostet 45 Euro, kann zusätzlich Film- und MP3-Dateien sowie Mega-Drive-Roms (unten) spielen – im Internet findet Ihr jede Menge kostenlose Heimentwicklerspiele. Auf die Playstation 2 gelangen die Daten via CD-R: Die nötige PC-Software "Max Media Creator" liegt der Evo Edition bei.



Knowhow-Themen im Überblick

Super VGA Box

Zocken am PC-Monitor: Logic 3s 'Super VGA Box' konvertiert das S-Video- bzw. FBAS-Bild Eurer Konsole in ein Monitor-kompatibles Signal mit 60 Hz. Das kleine Kästchen bringt sogar eine Weiche mit, um PC und Konsole parallel zu betreiben – lästige Umstöpselei entfällt. Im Lieferumfang findet sich neben Netzteil auch ein VGA-Kabel sowie ein 3,5 mm Klinken-Kabel für den Audio-Anschluss. Via DIP-Schalter stellt Ihr noch Helligkeit in vier Stufen, Eingangsart, Konsole sowie eine hochgezogene Bildschirmauflösung von 800x600 oder 1024x768 ein. Im Betrieb erweist sich das konvertierte Bildsignal aber als dezent verwaschen – Streifen und Schlieren machen sich auf einfarbigen Flächen bei näherem Hinsehen bemerkbar. Ebenso fallen Farbfragmente an kontrastreichen Kanten auf.

Hersteller:	Logic 3
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 80 Euro

Günstiger Wandler, dessen konvertiertes Bildsignal aber unter deutlichen Qualitätsmängeln leidet. So bietet sich das Gerät nur als Notlösung oder bei entfernter Sitzposition an.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

LumiCON

Das 'LumiCON' mit seinen leuchtenden Tasten ist besonders für große Hände geeignet. Gumminoppen, Goldkontakte sowie transparentes 2,7 Meter Kabel zeugen von Liebe zum Detail. Die Macro-Funktion nimmt maximal 32 Tastendrücke auf.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Xbox
Preis:	ca. 30 Euro

Großes, griffiges Pad mit Tastenbeleuchtung sowie einfacher Macro-Funktion, aber zu leichtgängigen Analogsticks und durchschnittlichem Steuerkreuz.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Solar Charger

GBA-Besitzer kennen das: Kaum unterwegs, neigt sich der Akku dem Ende zu – eine Steckdose ist nicht in Sicht. Abhilfe schafft das Solar-Ladegerät von Logic 3 in Form eines GBA SP. Das aufklappbare Zubehör mit zwei Anschlüssen benötigt zum Laden von GBA oder GBC nur Kunst- oder besser direktes Sonnenlicht – letzteres verkürzt die Ladezeit auf vier Stunden.



Hersteller:	Logic 3
System:	GBA, GBC
Preis:	ca. 50 Euro

Praktisches, aber teures Solar-Ladegerät in edler Aufmachung für Nintendos Kleinsten. Dank GBA-SP-Design sind beide Solarzellenpanels unterwegs immer geschützt.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Xploder

Die Xbox-Version des 'Xploder' kommt mit USB-Adapterkabel, Memory Card (8 MB) sowie PC-CD mit 1.000 Spielständen für 200 Spiele daher. Zur Datenübertragung schließt Ihr die Memory Card via USB-Kabel an. Nach Installation der Windows-Software schiebt Ihr Spielstände von Memory Card zur PC-Festplatte und umgekehrt. Weitere Savegames lassen sich nach Online-Registrierung über die Website www.xploder.net herunterladen. Leider bietet die Xbox-Variante keine 'Region Free'-Funktion und andere Gimmicks des PS2-Pendants (Test in MAN!AC 03/04).



Hersteller:	Mad Catz
System:	Xbox
Preis:	ca. 50 Euro

Teurer Spielstand-Cheater mit Code-Bibliothek, die per Download noch erweitert werden kann. Dank USB-Kabel und PC-Software problemlose Datenübertragung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Pro DVD Remote

Das ergonomische Steuergerät unterstützt alle Funktionen der neuesten PS2-Version (Standby, Eject, Display, etc.) Für ältere Modelle findet sich aber auch ein eigener IR-Empfänger samt durchgeschliffenem Port im Lieferumfang. Dann werden allerdings nicht alle Funktionen unterstützt, was bei allen anderen Fernbedienungen aber auch der Fall ist. Der Empfang zickt ein wenig bei eingestecktem Controller herum, da dieser die Sichtlinie stört. Mit obenliegendem Empfangspunkt wäre das nicht passiert.



Hersteller:	Logic 3
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 15 Euro

Edle Fernbedienung mit Unterstützung aller neuen PS2-Funktionen, gummierter Unterseite, mitgelieferten AA-Batterien und großen Buttons, aber ungewohnter Tastenanordnung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LENKRÄDER

Driving Force Pro	360 Modena Racing Wheel	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

SONSTIGES

Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)	Scartbox (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Bigben
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** praktischer Scart-Verteiler für alle Konsolen mit vier RGB-Eingängen plus S-Video/FBAS.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓

LAST RESORT



FULL SPECTRUM WARRIOR

Unendlich Munition:
Gebt das folgende Codewort im Cheat-Bildschirm des Spiels ein. Dazu müsst Ihr allerdings erst ein neues Spielerprofil erstellen.

MERCENARIES

'Authentic'-Modus:
Für mehr Handlung in Kriegsspielen und größere Realitätstreue sorgt dieser Code, sobald Ihr ihn im Cheatbildschirm eingebt.

SWEDISHARMY

Großkopfert:
Immer wieder ein Genuss: Blast die Köpfe aller Spielfiguren zu lächerlichen Dimensionen auf, indem Ihr diesen Code einsetzt.

NICKWEST

Army-Version:
Dieses Passwort schaltet den originalen 'Army'-Modus des Spiels frei. Benutzt es im Cheat-Bildschirm, um mehr Gegner, Zivilisten, offene Areale und Levels zu bekommen und den Schwierigkeitsgrad insgesamt anspruchsvoller zu gestalten.

ha2p1py9tur5tle

Grab der Entwickler:
Um einen genaueren Blick auf die Gesichter der Designer von "Full Spectrum Warrior" zu erhaschen, solltet Ihr den fünften Level genauer unter die Lupe nehmen. In dieser Mission helft Ihr SAS-Soldaten. Wenn Ihr die armen Burschen rausgehauen habt, könnt Ihr den Inhalt der Massengräber untersuchen. Die Zoomfunktion enthüllt: Die Entwickler haben sich hier ihr eigenes Grab geschaufelt.

Making of:
Ein informatives 'Making of'-Filmchen bekommt Ihr als Belohnung, wenn Ihr das Spiel durchgezockt habt.



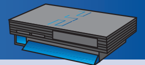
BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Unendlich Munition:
Die folgende Liste gibt Euch an, was Ihr tun müsst, um die drei Bauteile für die 'Dark Gun' zu bekommen.

Chaos Batterie
meistert das Spiel im harten Schwierigkeitsgrad
dunkle Linse
zockt das Spiel einmal durch
Phantom Frame
zockt das Spiel zweimal durch

Ewiges Licht:
Die folgenden Schritte verhelfen Euch zu einem nie versiegenden Vorrat an Sonnenlicht. Damit der Trick überhaupt funktioniert, braucht Ihr ein 'Tonniar'-Item. Ihr bekommt eines, wenn Ihr einen Obervampir wie z.B. den 'Count' mit einer Portion Tageslicht gut durchbratet. Als nächstes sucht Ihr ein 'Immortal'-Dungeon auf und findet heraus, zu welcher Zeit in Eurem Spiel die Sonne aufgeht. Notiert die Uhrzeit und speichert in der Gegend des 'Solar'-Baumes.
Im Optionsmenü des Spiels stellt Ihr jetzt die Zeit auf eine Minute vor Sonnenaufgang. Unter den Blättern des 'Solar'-Baumes wartet Ihr auf das Morgengrauen. Bei den ersten Sonnenstrahlen verwandelt sich Euer 'Tonniar' in ein 'Mr. Rainnot'-Item. Dieses benutzt Ihr jetzt einen Bildschirm östlich vom 'Solar'-Baum entfernt. Der Effekt: Ihr habt zwei prall gefüllte Lichtbalken, die erst beim nächsten Sonnenuntergang verschwinden. Wenn Ihr bei jedem "Boktai"-Spiel den Tag und die Uhrzeit auf dieses Datum einstellt, habt Ihr eine unerschöpfliche Lichtquelle. Ein weiterer Trick für mehr Sonnenlicht: Führt die Kalibrierung des Lichtsensors (wenn Ihr Eure Hand auf die Linse legen sollt) in völliger Dunkelheit durch.

ONIMUSHA 3



Die Weste des Lebens:
Akos 'weiße Weste' kann Euch im Kampf gegen die Dämonenbrut von großem Nutzen sein: Legt das feine Kleidungsstück an und führt mit dem rechten Analogstick kreisende Bewegungen aus. Eure Lebensenergie regeneriert sich jetzt mit doppelter Geschwindigkeit.

Bishamon-Schwert:
Diese mächtige Waffe könnt Ihr kurz vor dem letzten Gefecht gegen Nobunaga ergattern. Sucht den Savepunkt am Fuß der Stufen, die zum Tempel führen. Von hier aus blickt Ihr nach links oben, wo Ihr einen verrückten Mann hängen seht. Sobald Ihr ein paar Schritte auf den Irren zugeht, werdet Ihr in die Dämonenwelt transferiert. Hier gilt es, acht rote Kugeln zu finden. Sobald Ihr das Suchspiel gewonnen habt, dürft Ihr aus einer Kiste das Bishamon-Schwert entnehmen.

Waffen aus Onimusha 1:
Startet den dritten Teil mit einer Memory Card, auf der sich Speicherstände vom ersten "Onimusha" befinden. Alle Mordwerkzeuge stehen Euch auf den Levels zur Verfügung, die Ihr im ersten Teil damit erreicht habt. Speichert erneut, um sie in Euer aktuelles Spiel zu übertragen.

Geheime Superschwerter:
Sobald Ihr die drei Schlüsselitems aus den Phantomreichen des Unterwassertempels und vom 'St. Michel'-Berg gesammelt habt, könnt Ihr drei Superschwerter aus dem ersten "Onimusha"-Teil ins Feld führen. Beginnt dazu ein neues Spiel, wenn die Schlüsselitems Euer Eigen sind. Jetzt arbeitet Ihr Euch zur selben Straße vor, in der Samanosuke zum ersten Mal in die Zukunft versetzt wird. Am Ende der Straße könnt Ihr die Spezialsäbel freischalten. Startet einfach erneut ein neues Spiel.

Minispiele:
Die folgende Liste verrät Euch, welche Aufgaben Ihr lösen müsst, um diverse Minispiele freizuschalten.

Heihachi Buraiden
gewinnt das Spiel auf jedem Schwierigkeitsgrad
Puzzle
löst alle Puzzles im normalen Spielverlauf
geheimer Trainigsmodus
beendet den normalen Schwierigkeitsgrad und beendet das Spiel
Schießbude
gewinnt den normalen Schwierigkeitsgrad

THE SUFFERING

Codeliste:
Haltet während des Spiels die Tasten **L + R + X** gedrückt und gebt einen Code aus der folgenden Liste ein. Ihr müsst die Tasten bei jeder neuen Kombination wieder gedrückt halten. Die Codes für die PS2-Version von “The Suffering” findet Ihr in der nächsten Spalte.

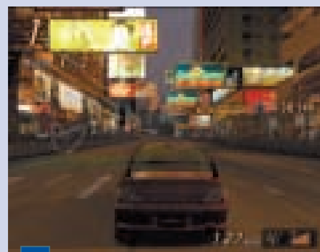
Selbstmord begehen
↓ ↓ ↓ ↓
Torque säubern
↓ ↑ → ←
blutbeschmierter Torque
↑ ↓ ← →
Boomstick mit Munition
← ← ← ↓ ↓ ↓
Big Bang
→ → → ← ← ← A
schlechtes Karma
← ← ↓ ↑ A
alle Waffen und Items
↓ ↑ ↓ ← → ← A ↑ ← ↓ → ↑ → ↓
unschöne Familienporträts
← ↓ ← ↓ ← ↓ A
neues Familienporträt
↑ → ↑ → ↑ → A
zerknittertes Familienporträt
↑ ↑ → ↑
Blackout
↓ ↓ ↓ ↓ A
volle Munition für die momentan benutzte Waffe
→ → ↓ ↑ ← → ← ← A
volle Munition für Wurfgeschosse
← ← ↓ ↑ → ← → → A
Gonzo-Kanone
A A A → ← → ← ↑ A A A ↓ ↑ ↓ ↑ A
Schwarz-Weiß (mit Start aktivieren)
↑ A ← A ↓ A → A
Granaten
→ → → ← ← ←
Molotow-Cocktail
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
Psycho-Modus (zum Deaktivieren nochmal eingeben)
← ← A → → A ↑ ↑ A ↓ ↓ A
Wahnsinns-Modus
→ → → A ← ← ← → ←
Ration Pillen
→ → ↑ ↑ A ← → A → ↑ → A
volle Energie (bei korrekter Eingabe wird der Code per Bildschirmtext bestätigt)
↓ ↓ ↓ A ↑ ↑ ↓ ↑ A

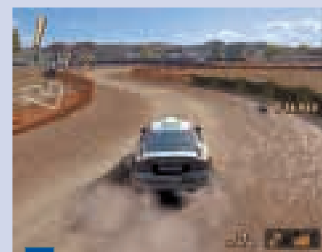
THE SUFFERING

Codeliste:
Haltet bei der PS2-Version von “The Suffering” im Spielverlauf die Tasten **R1 + L1 + X** gedrückt und benutzt eine Kombination aus unserer Liste. Wie bei der Xbox-Version müsst Ihr für jeden neuen Code die Tasten erneut gedrückt halten. Vorsicht: Manche Cheats lassen sich nicht kombinieren und führen zu Abstürzen.

Selbstmord begehen
↓ ↓ ↓ ↓ R2
Torque säubern
↓ ↑ → ←
blutbeschmierter Torque
↑ ↓ ← →
Big Bang
→ → → ← ← ←
schlechtes Karma
← ← ↓ ↑
gutes Karma
↑ ↑ → ↑
alle Waffen und Items
↓ ↑ ↓ ← → ← R2 ↑ ← ↓ → → ↓ ← R2 ↓ ↓ ↓ R2
Gonzo-Kanone
← R2 R2 R2 → ← → ← ↑ R2 R2 R2 ↓ ↑ ↓ ↑ R2
unschöne Familienporträts
← ↓ ← ↓ ← ↓ R2
neues Familienporträt
↑ → ↑ → ↑ → R2
zerknittertes Familienporträt
↑ ↑ → ↑
Blackout
↓ ↓ ↓ ↓ R2
volle Munition für Wurfgeschosse
← ← ↓ ↑ → ← → → R2
Schwarz-Weiß (mit Start aktivieren)
↑ R2 ← R2 ↓ R2 → R2
Molotow-Cocktail
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
Psycho-Modus
← ← R2 → → R2 ↑ ↑ R2 ↓ ↓ R2
Wahnsinns-Modus
→ → → R2 ← ← ← → ← R2
Xombium Flasche voll
→ → ↑ ↑ R2 ← → R2 ← ↑ → R2
Shotgun-Spaß
← ← ← ↓ ↓ ↓
Sag Hallo zu meinem kleinen Freund
↓ → ↑ ← R2 ← ← → → R2 ↓ ↑ ← → R2
Siehst Du dieses Licht?
↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ← R2

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE


PS2 Sensation: Die gesamte Hong-Kong-Strecke ist per Code spielbar!

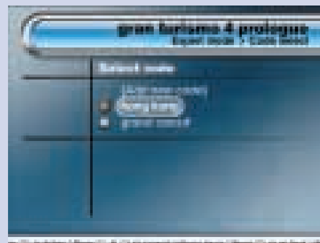

PS2 Die zweite Strecke ist der nördliche Teil des Grand Canyon.

New York & Grand Canyon:
‘Action Replay’-Benutzer machen vor Freude ins Cockpit: Per Code dürft Ihr zwei zusätzliche Strecken freischalten, die im Arcade-Modus an Stelle der New-York-Rennbahn spielbar sind. Dazu gebt Ihr zunächst den nachfolgenden Mastercode ein:

DOW2 TMJG
4DQ6P CUG3
9FYB V3D0C
VFE7 FK9B
M32EA 3N25
5JHA 9R15B

Jetzt müsst Ihr Euch entscheiden, welche der beiden Strecken Ihr spielen wollt. Für ein urbanes Hong-Kong-Rennen benützt Ihr diese Codefolge:

Y9UJ Y9M3
KN24W 4QBT
QY04 6HR6C
1D24 DE9U
RZDHB 7URH
U4KF GUXKM
UPJ7 1NTM
XMTVK 9ZMA
3U8M VJX1F
BJQ9 DZZ4
YRB72 03AH
5PBC 9K2T7


PS2 Die neuen Strecken spielt Ihr ausschließlich im Arcade-Modus.

Habt Ihr stattdessen Gelüste nach einem Kurzausflug in den zerklüfteten Grand Canyon, seid Ihr mit dieser Action-Replay-Kombination bestens beraten. Wie gehabt, verwandelt sich nach der Benutzung des Codes der New-York-Kurs im Arcade-Modus in die soeben freigeschaltete Piste.

FGCC YA57
EAPCC 4QBT
QY04 6HR6C
JHMH CN3U
9ZRKV CWHT
0FOT 66VZH
WKE1 2793
J5YE4 NBH9
OMG6 78GJH
GXN6 PYPO
1AX9U 03AH
5PBC 9K2T7



PS2 Die New York-Strecke wird durch den neuen Kurs ersetzt.

60 Hertz-Modus:
Ein feiner Code, der leider ebenfalls nur von ‘Action Replay’-Besitzern benutzt werden kann: Gebt die unten angegebene Kombination vor einer Partie ”Gran Turismo 4 Prologue” ein, um auf den butterweichen 60-Hertz-Modus umzuschalten. Klärt vorher ab, ob Euer Fernseher 60-Hertz-fähig ist!

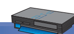
DEB5E94E E0BB9B85

FIRE EMBLEM



Geheime Kämpfer:
Ein gerüttelt Maß geheimer Kämpen könnt Ihr in "Fire Emblem" freispielen. Unsere Liste gibt Euch an, wo Ihr nach den Spezialcharakteren suchen müsst. Die Angaben beziehen sich im Normalfall nicht auf den 'Hektor'-Modus.

Canas
besucht das Dorf in Kapitel 16
Erk
sprecht ihn mit Serra in Kapitel 14 an
Farina
verwickelt sie im Kapitel 25 des 'Hektor'-Modus in ein Gespräch, für 20.000 Goldstücke hilft sie Euch im Kampf
Fiora
sprecht sie mit Florina im Kapitel 18 an
Geitz
wenn alle 'Lord Level' gleich oder höher als 50 sind, sprecht Ihr ihn mit Dart im Kapitel 23 an
Guy
sprecht ihn mit Matthew im 13. Kapitel an
Harken
wenn alle Magierlevels höher als sämtliche übrigen Klassen sind, sprecht Ihr ihn mit Elwood, Hector oder Isadora im 25. Kapitel an
Heath
sprecht ihn mit einem beliebigen Lord im 21. Kapitel an
Jaffar
lasst Nino im 26. Kapitel mit Jaffar sprechen
Karel
wenn die Levels Eurer Kämpfer, Myrmidonen und Söldner höher als sämtliche Magierlevels sind, sprecht Ihr in im Kapitel 25 mit Lyn an
Karla
im Kapitel sprecht Ihr sie mit einem Level 5 'Warrior Bartre' an, überleben beide eine Runde, kommt sie mit
Legault
sprecht ihn mit einem beliebigen Lord im Kapitel 19 an
Lucius
Raven wirbt ihn im Kapitel 16
Nino
sprecht mit ihr im Kapitel 26, indem Ihr Lyn oder Euren Hauptlord benutzt
Priscilla
besucht das Dorf unten links im Kapitel 14
Rath
lasst Lyn im 21. Kapitel mit ihm sprechen
Raven
Priscilla rekrutiert ihn in Kapitel 16
Renault
sucht das nordwestliche Dorf im Kapitel 30 ab
Vaida
sprecht sie im Kapitel 27 mit Eurem Hauptlord an; Vaida kommt nicht mit, wenn ihr sie im 24. Kapitel getötet habt
Wallace
wenn das Level aller Lords höchstens 49 beträgt, könnt Ihr ihn im Kapitel 23 mit Lyn anwerben

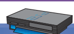


POOL PARADISE

Die versteckte Höhle:
Um die 'Hidden Cave' freizuschalten, kauft Ihr zunächst eine Karte und beginnt anschließend ein Übungsspiel. Seid Ihr am Zug, fasst Ihr eine Höhle ins Blickfeld, die zu Eurer Rechten, auf der vom See abgewandten Seite, etwa auf zwei Uhr steht. Auf diese Formation zielt Ihr jetzt mit Eurem Queue. Pausiert das Spiel und wählt im 'Subgame'-Menü die Karte aus. Ihr werdet zur versteckten Höhle gebeamt, in der Ihr ein Preisgeld von 20.000 Dollar einstreicht, einen neuen Spezialtisch ausprobieren dürft, und eine Pool-Variante kennenlernt, die 'Switchball' genannt wird.



PS2 Hinter den Bäumen liegt der Eingang zur versteckten Höhle.

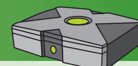


SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Spezialisten:
Je nachdem, welche Spezialisierung Euch am meisten zusagt, könnt Ihr Euch ein genau auf Eure Bedürfnisse abgestimmtes Waffenset verdienen. Entnehmt der folgenden Liste, welche Voraussetzungen zu erfüllen sind.

Gefecht-Spezialist:
Intermediate (300 Kills)
G33E
Advanced (600 Kills)
FA-MAS
Expert (900 Kills)
FAL
Expert (1300 Kills)
C8 Rifle
Nahkampf-Spezialist:
Intermediate (50 Kills)
Stiletto
Advanced (100 Kills)
Shuriken
Expert (250 Kills)
IPCA Commando
Expert (450 Kills)
Vibro Blade

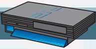
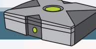
THE CHRONICLES OF RIDDICK



Das Killer-Konzept:
Unzählige Bilder aus der Konzeptionsphase von "Chronicles of Riddick" sowie Artworks und Trailer zum Film winken dem Fleißigen, der sämtliche Bonusaufgaben, die im Spiel verstreut sind, findet und löst. Unsere Liste hilft bei der mühsamen Puzzlearbeit.

Spielkonzept-Artwork 1
findet die 'Beetle Blend' im Mainframe
Spielkonzept-Artwork 2
findet OP in der Grube
Spielkonzept-Artwork 3
findet Karavan im Abschnitt 'dunkle Tunnel' der Grube
Spielkonzept-Artwork 4
findet 20 Musketiere auf der Container-Route
Spielkonzept-Artwork 5
findet 'Carls Blend' im Friedhof
Spielkonzept-Artwork 6
findet Clemens im Turm 17
Spielkonzept-Artwork 7
findet Maestro auf der Container-Route
Spielkonzept-Artwork 8
findet CA Alderholm auf der Container-Route
Spielkonzept-Artwork 9
findet die Roboter-Kippen auf der Container-Route
Spielkonzept-Artwork 10
findet fünf Finger auf dem Friedhof
Spielkonzept-Artwork 11
findet die Pirates in der Futterkrippe
Spielkonzept-Artwork 12
findet Yups in der Dusche
Spielkonzept-Artwork 13
findet die Mumie im abgelegten Equipment
Spielkonzept-Artwork 14
findet Graf Gunther
Spielkonzept-Artwork 15
findet die eiserne Lunge in der Futterkrippe
Artwork 16
findet Swift im Minenschacht
Artwork 17
findet Mount Noir inder Grube
Artwork 18
findet Enfermo im Zentrallager
Artwork 19
findet Charlie im Turm 17
Artwork 20
findet Yoyall im Turm 17
Artwork 21
findet Rolles Rok im Mineneingang
Artwork 22
findet Alunda Classics im Mainframe
Artwork 23
findet Space Jockeys in der oberen Mine
Artwork 24
findet Voodo im Gefängnis
Kinofilm-Trailer
findet Hogdahls Beste im Traum
Kinofilm-Teaser
findet Sensai in der Futterkrippe

DRIV3R

 Playstation 2  Xbox

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

Ein Bulle nimmt Rache: In "DRIV3R" legt Ihr Euch in Miami, Nizza und Istanbul mit der Unterwelt an. Dabei erwarten Euch erstmals nicht nur die höllisch schweren Rennen, sondern auch einige Schießereien – diese sind in der Regel leichter, Ihr müsst nur korrekt Zielen üben: Lenkt das Fadenkreuz immer auf den Körper Eurer Feinde, denn der Kopf wird oft nicht als Ziel erkannt. Unsere Lösung haben wir mit der Xbox-Version erstellt, die Tipps sollten aber auch bei der PS2-Version klappen.

Polizeizentrale

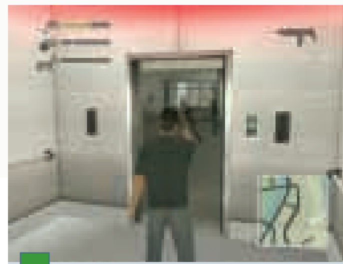
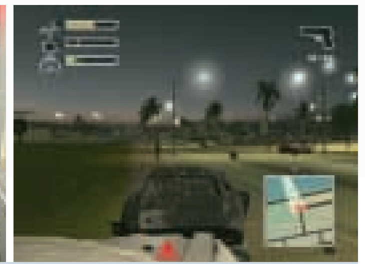
Ihr beginnt das Abenteuer in Eurem Haus 1: Nehmt den Wagen in der Garage oder einen auf dem Parkplatz rechts von der Eingangstür. Fahrt gemütlich zum Polizei-HQ 2. Macht Euch dabei mit der Steuerung vertraut und übt Gas geben, ohne dass der Wagen ausbricht. Auch das Schleudern per Handbremse ist wichtig: Lenkt ein und tippt kurz auf die A-Taste. Im Hauptquartier eilt Ihr hinten durch die Tür zum Schießstand: Hier übt Ihr das Zielen mit der Waffe, ballert auf die erscheinenden Scheiben.

Baccus auf der Spur

Die Kollegen schlagen Alarm: Folgt dem Einsatzwagen zum Ort der Belagerung 3, um die engen Ecken schleudert Ihr mit der Handbremse. Wer lieber ohne Slide bremsen möchte, haut den Rückwärtsgang rein (L-Trigger).

Die Belagerung

Vor Ort lauft Ihr links um das Haus herum: Zwei Verbrecher kommen aus dem Torbogen, knallt sie ab! Zwei weitere warten im Hof, bekämpft sie und verfolgt Baccus: Fahrt zuerst einen großen Bogen über die Wiese nach links, so umgeht Ihr die Polizeiwagen. Anschließend wählt der Gangster verschiedene Wege: Wer Pech hat, muss einen mächtigen Umweg fahren! In jedem Falle endet die Jagd in der Gasse 4.

XB Der kluge Cop spart Energie (links) und Blech (rechts): Beim Diebstahl des Wagens aus der Hotelgarage dürft Ihr Euch keine Ausrutscher erlauben.

Über den Dächern

Brettert in die Gasse neben dem Gold Coast Hotel 5, betretet das Gebäude durch die offene Tür und steigt die Treppen hoch in den obersten Stock. Auf dem Dach erwarten Euch einige Wachen: Geht hinter den Tanks in Deckung und knallt sie ab! Dabei erbeutet Ihr die MP. Ihr gelangt zu einem Aufzug, der Euch in die Tiefgarage befördert. Bekämpft die Wachen gegenüber und links vom Aufzug, drückt im Wachhaus den Torschalter und überwältigt zwei weitere Wachen, die aus dem Aufzug stürmen. Schnappt Euch den Wagen in der Ecke und bringt ihn zum Treffpunkt auf der Insel 6 – dabei werdet Ihr verfolgt, trotzdem dürft Ihr den Wagen nicht beschädigen.

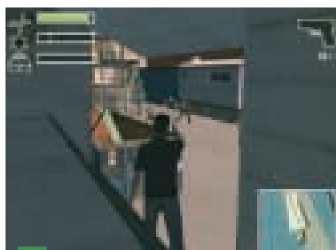
Lomaz beeindrucken

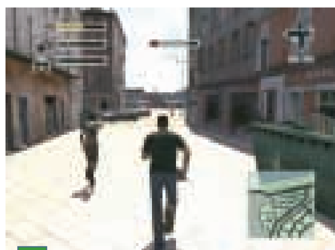
Lauft in den Garten Eures Hauses 1, eilt zum Ufer und steigt in das Boot – damit erreicht Ihr den Treffpunkt von Lomaz 7 wesentlich leichter als mit dem Motorrad. Jetzt folgt die große Randale auf Ticos Gelände, rammt alle markierten Tonnen und Häuser innerhalb 1:30 Minuten – dabei solltet Ihr Energie sparen, Ihr werdet sie noch brauchen. Wenn Ihr den Weg bereits kennt, habt Ihr etwa zehn Sekunden Zeitpuffer. Anschließend kehrt Ihr zurück zum Treffpunkt 7, schnappt Euch einen zweiten Wagen

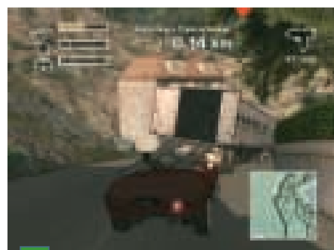


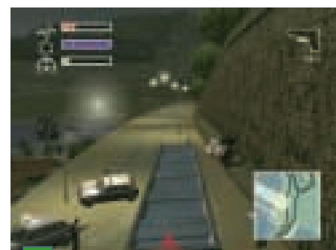


XB Tastet Euch langsam an die Stelzenhäuser heran und ballert auf die Wachen: Wer erst auf den Steg klettert, hat keine Chance!


XB Ballert Euch quer über Dodge Island und nutzt die Gangsterkutschen.


XB Mit den vielen Feinden ist Calita überfordert: Begleitet sie zum Bus!


XB Mit dem dritten Wagen erreicht Ihr den Laster auf den letzten Metern.


XB Die Sperren könnt Ihr durchbrechen, von Laternen prallt Ihr ab.

und fahrt weiter zur Red River Bar 8. Betretet sie durch die rechte Tür und ballert mit der Pistole auf den Verbrecher vor Euch. Als nächstes ist der Barkeeper fällig: Stürmt hinter die Theke, duckt Euch und knallt zwei weitere Gangster ab. Dann packt Ihr die Uzzi aus und zerstört Gläser, Automaten, Bilder und Fernseher.

Gators Yacht

Schippert mit dem Boot zu den Stelzenhäusern 9 und ballert von Deck auf die Wachen – wer zuerst anlegt, wird gnadenlos durchlöchert! Anschließend holt Ihr Euch die drei C4-Pakete und rast zu Gators Yacht 10. Bekämpft die Wachen auch hier vom Boot aus und platziert die Sprengladungen an den markierten Stellen – zuletzt legt Ihr die Bombe im Maschinenraum, von dort könnt Ihr am schnellsten flüchten. An Bord Eures Bootes braucht Ihr mindestens zehn Sekunden, um Euch in Sicherheit zu bringen.

In der Falle

Im Einkaufszentrum 11 erwartet Euch ein Hinterhalt: Folgt den Exit-Schildern durch die Gänge und lasst Euch dabei von den Cops nicht abknallen. Anschließend fahrt Ihr nördlich zum Versteck 12 : Kurz vor Eurer Ankunft solltet Ihr die Gesetzeshüter abgeschüttelt haben, sonst müsst Ihr nervige Schleifen fahren. Liefert die schweren Jungs ab und düst zum Wasser 13: Springt über die Schanze direkt in die Fluten, um den Fluchtwagen zu versenken – aussteigen müsst Ihr nicht.

Dodge Island

Mit einem Batzen Geld im Kofferraum geht's jetzt nach Dodge Island: Wartet vor der Schranke 14 und lenkt dann gleich nach rechts zum Lagerhaus. Mit den Moneten wollt Ihr einen Ferrari kaufen, aber der Deal platzt: Klemmt Euch hinter das Steuer des Ferrari und springt durch Fenster zu den Containern. Folgt den Gassen und Gebäuden zurück zur Schranke. Ihr könnt die Zugbrücke entweder überspringen oder ins Wasser hüpfen, um zur Leiter auf der anderen Seite der Brücke zu schwimmen. Klaut Euch ein Vehikel und flitzt zur Insel 6.

Vergeltung

In der letzten Mission von Miami verfolgt Ihr gleich zwei Wagen: Ballert die Reifen des hinteren platt, bevor Ihr in die enge Gasse einbiegt. Dem zweiten Wagen klebt Ihr bis zum Hafen an der Stoßstange. Ballert auf die Gangster vor und in der Halle und schützt dabei Euren Kumpel Lomaz. Durch die Räume gelangt Ihr zum Hinterausgang: Bekämpft die beiden Schützen mit der Flinte, hüpft ins Boot und folgt Gator zu den Stelzenhäusern 8. Vom Boot aus ballert Ihr auf die Wachen, dann legt Ihr an und steigt die Treppe hoch in den ersten Stock. Dort erwarten Euch fünf Verbrecher, öffnet die Hintertür und erledigt Gator.

Willkommen in Nizza

Verlasst das Hotel 15, schnappt Euch den Wagen und fahrt zu Calita 16 – beeilt Euch, denn sie wird von Mördern verfolgt! Steigt aus und begleitet sie zu Fuß zu Badhands Lieferwagen 17. Dabei feuert Ihr auf alles, was sich bewegt! Steigt in den Laster und ballert auf die Verfolger, am besten zielt Ihr auf die Köpfe.

Auf und davon

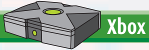
Ihr müsst die Wagen 18, 19 und 20 stehlen, um sie anschließend in den fahrenden Lastwagen zu befördern – dabei dürft Ihr sie nicht beschädigen! Das Limit von 5,7 Kilometer ist sehr knapp bemessen, für die Anfahrt besorgt Ihr Euch Motorräder – diese Aufgabe ist höllisch schwer!

18 Wheeler

Brettert zum Lagerplatz 21, brecht durch das Tor und bekämpft die Wachen im Hof. Plündert das Büro, besteigt den Kran und hebt den blauen Container (unten Mitte) auf den Anhänger. Holt den Truck und koppelt ihn an. Bei der Flucht zum Hafen 22 verfolgen Euch Cops, sie errichten auch Straßensperren: Brecht mit dem Truck einfach durch! *oe*



Thief: Deadly Shadows


Xbox

PLAYER'S GUIDE

Hilfe für verzweifelte Langfinger: Unser Player's Guide führt Euch durch alle zehn Missionen von Garretts drittem Raubzug. Die Lösung bezieht sich auf den normalen Schwierigkeitsgrad von "Thief: Deadly Shadows" und befasst sich nur mit den Hauptzielen der Missionen. *mw*

Mission 1:
Klauen lernen:

In dieser Tutorial-Mission habt Ihr nicht mehr zu tun, als den blauen Fußspuren auf dem Boden und den Anweisungen zu folgen. Der Weg führt von der nächtlichen Gasse durch eine Luke ins Innere des Gebäudes. Vorher könnt Ihr noch Euren Wasserpfeil-Vorrat aufstocken: Wartet bei der Fackel in der Mauer, die Ihr mit einem Pfeilschuß löschen sollt, bis ein weiterer Wasserpfeil auf dem Boden erscheint und sammelt ihn auf. Wenn Ihr Euch etwas Zeit nehmt, könnt Ihr so unentgeltlich 25 Wasserpfeile einsacken. Im Keller der Kneipe müsst Ihr lediglich darauf achten, keine Fässer umzustoßen oder andere verräterische Geräusche zu produzieren. Die verschlossene Tür ins Erdgeschoss stellt kein Problem für Eure Dietrichkünste dar. Oben sollt Ihr unter Anleitung Euer erstes Opfer betäuben. Schleicht Euch mit gezücktem Knüppel von hinten an den Wirt heran, wartet bis Garrett die Waffe hebt und schlagt zu. Dem Gästebuch entnehmt Ihr den Aufenthaltsort von Lord Julian und steigt dann über eine Wendeltreppe in den zweiten Stock empor. Die Wache vor Lord Julians Pfingstrosen-Suite lenkt Ihr mit einem Lärmpfeil ab. Im Raum erfahrt Ihr, dass der gute Lord zurzeit im Lancaster-Zimmer residiert. Er sitzt am Kaminfeuer, die Tasche mit dem Objekt Eurer Begierde liegt auf einem niedrigen Tisch zwischen dem Lord und seinem Gesprächspartner. Über eine breite Schattenfläche könnt Ihr zum Tisch schleichen und des Lords Täschchen an Euch nehmen. Verlasst das Kaminzimmer durch die Seitentür in Richtung Küche. Dem Endkampf entgeht Ihr mittels einer Blitzbombe.

Mission 2:
Der Blutopal:

Schießt einen Wasserpfeil auf die Fackel beim Löwenkopf, direkt gegenüber Eures Startpunktes. Arbeitet Euch anschließend am Haupttor vorbei nach Westen vor und steigt über eine Leiter ins Schloss ein. Durch die Dienstbotengemächer schleicht Ihr nach Norden und bearbeitet die schlafende Wache mit dem Knüppel. Von hier aus geht es nordwestlich zur Waffenkammer, wo Ihr ein paar Breitkopfpfeile mitnehmt. Aus der Waffenkammer dringt Ihr weiter nach Westen vor, bis Ihr einen Raum mit einer Kerze, einem Pagen und einigen Ölgemälden erreicht. Sobald Ihr die Kerze gelöscht habt, könnt Ihr den Diener niederknüppeln. Verlasst den Raum nach Süden und achtet auf eine Abzweigung nach Westen. Hier steht eine Wache in einem hell erleuchteten Verschlag und blickt in die schattige Halle hinaus. Arbeitet Euch über die Schattenlinien auf dem Boden bis zum Eingang der Wachkammer vor, schleicht hinein und lasst den Knüppel sprechen. Die Treppe nach unten führt zur Schatzkammer. Leider könnt Ihr das Eisengitter vor deren Eingang von hier aus nicht öffnen. Also folgt Ihr weiter dem Gang nach Süden. In den Seitenräumen könnt Ihr Beutestücke und Informationen finden, am Ende des Ganges gilt es, nacheinander zwei Wachen auszuschalten. Der erste Soldat patrouilliert auf und ab – wartet, bis er Euch den Rücken zudreht und schlagt zu. Der andere Wachmann steht vor einer Statue und blickt in die Runde. Prägt Euch seinen Bewegungsablauf ein und schaltet ihn per Totschläger aus. Endlich ist der Weg frei in die zentrale Halle des Anwesens. Durch das lila vernebelte Tor im Norden könnt Ihr ins Innere der Festung eindringen. Ein Flur führt zum Innenhof, in dem ein einsamer Söldner seinen Dienst verrichtet. Erledigt ihn auf gewohnte Weise und haltet nach einer verschlossenen Tür im Süden des Atriums Ausschau. Knackt die Tür und infiltriert den Dienstbotenflügel. Neben einigen wertvollen Fundsachen, einer unbegabten Wache und etlichen wehrlosen Zofen ist Euer Hauptziel hier die Küche: Der Koch wird umgeknüppelt, ein Blick in sein Tagebuch verrät den Zugang zur Schatzkammer. Zurück im Innenhof fahrt Ihr mit dem Holzlift nach oben. Hinter einer Tür zur Rechten des Aufzuges unterhält sich eine Magd mit einem Soldaten. Wartet das Ende des Techtelmechtels ab und betäubt zuerst das Mädel und anschließend den Wächter. Beide Körper versteckt Ihr im Schatten an der Rückwand des Treppenhauses. Schleicht die Wendeltreppe nach oben und durchforstet die Kemenate der Lady Elizabeth. Nachdem Ihr die Notizen der Adeligen gelesen habt, steigt Ihr die Treppe wieder nach unten und arbeitet Euch durch einen bewachten Gang zum Zimmer von Lord Ember vor. Der Gang beginnt rechts von der Liftplatt-

Führung durch Garretts Heimatstadt

Pfeilkauf leichtgemacht: In der gesamten Stadt gibt es insgesamt vier Diebesläden. Jeder Laden verkauft neben den üblichen Diebesutensilien eine bestimmte Pfeilsorte. Wasserpfeile beommt Ihr im Südviertel, Moospfeile verkauft der Händler in Stonemarket, der Krämer in den Docks hat Feuerpfeile im Angebot und Gaspfeile werden im Alten Viertel feilgeboten.

Bestehlt Euren Vermieter: Euer Vermieter wird erpresst. Dringt in seine Wohnung ein, die gegenüber Eurer Haustür liegt und lest den Brief auf dem Tisch. Das Geld könnt Ihr Euch in der Diebesgasse von Stonemarket abholen.

Die Kletterhandschuhe: Diese extrem praktischen Utensilien solltet Ihr Euch für den nicht gerade günstigen Preis von 2.000 Goldstücken im Laden in den Docks kaufen. Damit könnt Ihr Steinmauern beliebig emporklettern.

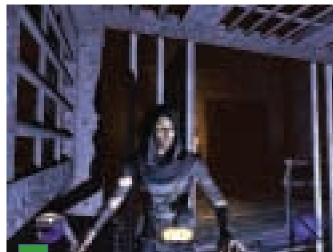


XB Das Südviertel: 1 Euer erster Händler. 2 Flieht vor den Schlägern der Lady Elizabeth in dieses Haus. 3 Der Eingang zur vierten Mission liegt im Brunnen.

form. Der Lord geht in seinem Zimmer auf und ab. Schleicht Euch hinein und macht kurzen Prozess. An der Wand hinter seinem Schreibtisch hängt eine gelöschte Fackel. Bewegt sie und der Weg zur Schatzkammer ist frei. Fahrt mit dem Aufzug zurück ins Erdgeschoss. Kehrt zurück zur nun geöffneten Schatzkammer im Westflügel und sackt deren Inhalt ein. Verlasst das Schloss auf demselben Weg, wie Ihr gekommen seid.

Mission 3: Hammeritenfabrik:

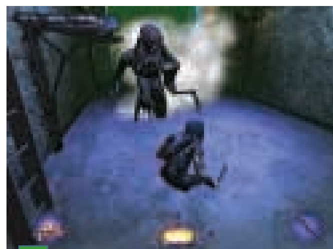
Der Innenhof wird von einem Hammeritenbruder bewacht, den Ihr ohnmächtig schlagt. Nehmt seine Schlüssel und verschafft Euch Zugang zum Haupttor der Hammeriten-Kathedrale. Bevor Ihr das große Kirchenschiff betretet, solltet Ihr vom Haupttor aus nach Westen gehen, um auf einen Balkon zu gelangen, von dem aus Ihr die Kathedrale ausspähen könnt. Der Balkon ist nur leicht bewacht, der Treppenaufgang liegt im Norden des Seitenflügels. Im Hauptschiff der Kirche ist der Gottesdienst vorbei und Ihr kümmert Euch zunächst um die wenigen Wachen. Nehmt alle Wertgegenstände vom Altar und checkt die Notiz am Lesepult. Versteckt alle Körper im Schatten zwischen den Bänken und verlasst den Dom in östlicher Richtung. Ihr steht in einem Innenhof, von dem aus eine Treppenflucht zu den Gemächern des Hammeritenpriesters führt. Im zweiten Stock dieses Komplexes könnt Ihr in einer Kammer im Südosten ein rotes Seil finden. Zieht daran und der Hohepriester eilt zum nächsten Hochamt. Jetzt räumt Ihr seine Kammer in Ruhe leer und lasst sein heiliges Symbol mitgehen. Huscht zurück in den Innenhof und versteckt Euch im Gebüsch, bis der Priester an Euch vorbeiläuft. Danach führt Euer Weg durch die Kirche in den westlichen Innenhof. Belauscht das Gespräch und erledigt die beiden Hammeriten. Der Weg zur Fabrik ist jetzt frei. Hier erwarten Euch gleich zwei Wachen im Norden und Westen sowie ein Arbeiter im Süden. Den Arbeiter könnt Ihr ignorieren, die Wachen müsst Ihr unschädlich machen. Der Kelch hängt nördlich im Reliquiar in einem Käfig an der Decke. Steigt die Stufen im


XB Sobald der Käfig geöffnet wurde, könnt Ihr den Kelch mitnehmen.

Norden nach unten und haltet Euch rechts, um das Lager zu erreichen. Hier dürft Ihr neben zahlreichen Waffen auch ein unbearbeitetes Werkstück mitnehmen. Verlasst das Lager, haltet Euch nach Westen und löscht das Gaslicht mittels Wandschalter. Im Norden exorziert ein Hammerit einen Zombie im Feuerofen. Guckt zu und knüppelt den Exorzisten über den Haufen. Weiter im Norden findet Ihr eine Maschine, die Euer Werkstück per Stromschlag prägt. Zurück im Reliquiar könnt Ihr jetzt das Werkstück und das Symbol des Hohepriesters in die Reliefs unten an der Wand einsetzen. Der Käfig fährt herunter und Ihr könnt seinen Inhalt mitnehmen. Verlasst die Tempelanlage der Hammeriten, um die Mission abzuschließen.

Mission 4: Heidenheiligtum:

Wartet, bis die beiden Abenteurer am Lagerfeuer Ihr Gespräch beendet haben und haut dem Glücksritter, der am Feuer bleibt, eine über die Rübe. Jetzt folgt Ihr dem anderen Strolch in angemessenem Abstand weiter in die Tunnel. Nehmt Euch vor den grün wabernden Sumpfgaswolken in acht, sie dienen den Heiden als fliegende Lichtquellen und können vermeintlich dunkle Ecken urplötzlich illuminieren. Lasst Euch Zeit und wartet, bis der Abenteurer einem Heiden in die Arme läuft. Die Beiden kämpfen gegeneinander und Ihr kümmert Euch um


XB Legt eine Mine an der Stelle, wo das Baummonster im Bild steht.

den Überlebenden. In den Tunneln warten noch drei Gegner auf Euch, zwei weibliche Heiden im Südosten und ein Schamane im Zentrum der Anlage. Ihr könnt Euch an diesen Gegnern vorbeischleichen – wenn Ihr sie ausschalten wollt, solltet Ihr mit den weiblichen Heiden anfangen und danach den Schamanen versorgen. Euer Weg führt in die nordöstliche Ecke der Tunnel, wo Ihr einen Zugang zum Kanalsystem unter der Stadt findet. Dringt vorsichtig nach Norden vor, das Baummonster könnt Ihr per Tretmine ausschalten oder ignorieren, bis Ihr einen Heiden bei einer Kiste stehen seht. Schickt ihn ins Land der Träume und schnappt Euch seine Umgebungskarte. Von hier aus watet Ihr weiter nach Südosten, bis Ihr einen Tunnel nach Norden findet. Hier steht eine Leiter, die Ihr emporsteigt, um zum Heiligtum der Heiden zu gelangen. Dieses Areal ist relativ weitläufig und von Heiden durchsetzt, geht langsam vor und benutzt Wasserpfeile, um schützende Dunkelheit zu produzieren. Euer Hauptziel hier ist der Wassergraben, der das Areal in eine südliche und eine nördliche Hälfte trennt. Momentan seid Ihr in der Südhälfte. Im Wassergraben rennt ein weiteres Baummonster auf und ab. Hier solltet Ihr nur Tretminen einsetzen, wenn Ihr alle Gegner im Umkreis mundtot gemacht habt. Ansonsten manövriert Ihr das Biest einfach aus. Durchquert den Graben nach Westen und klettert die Leiter am Ende empor, um in die Nordhälfte des Areals einzudringen. Oben steht Ihr mitten im Zimmer eines Schamanen, dessen Tagebuch nützliche Hinweise enthält. Ein Stockwerk weiter unten müsst Ihr Euch mit dem Bewohner des Raumes herumschlagen, findet aber auch ein Buch, das Beschreibungen zum Wurzelritual enthält. Verlasst das Zimmer des Schamanen nach Osten, erledigt die Sektiererin und schleicht weiter nach Osten, bis Ihr eine Kammer vorfindet, in der ein Lagerfeuer brennt. Um das Feuer stromert ein Wachheide, den Ihr flugs verdrescht und so nun durch die Tür im Norden entfleuchen könnt. Neben einem weiteren Gegner findet Ihr in der nordöstlichen Ecke des Raumes einen Moospfeil, den Ihr aufhebt. Eine Treppe führt in den oberen Stock, der von einer weibliche Wache frequentiert wird. Lasst den Knüppel sprechen und springt durch die Lücke im Norden. Vor Euch liegen ein Wasserpfeil, eine Leiche und der Eingang zum Grab, in dessen Eingeweiden die Klaue verborgen liegt. Schultert die Leiche und steigt in die Tiefe. Ihr betretet eine Höhle, an deren Rückwand ein Baummonster um einen Altar herumstakst. Werft dem nervigen Elementarmonster eine Mine in den Weg. Stellt Euch vor den Altar und schießt einen Wasserpfeil auf das linke Symbol, einen Moospfeil auf das rechte und legt schließlich Euren toten Freund auf das Symbol in der Mitte. Mit der Klaue im Gepäck kehrt Ihr zurück zum Eingang des Heiligtums und springt durch das Loch in Richtung Tunnel und zur nächsten Mission.

Mission 5: Moiras Witwe

Von Eurem unterirdischen Anlegeplatz fahrt Ihr mit einem Aufzug nach oben. Wartet, bis die beiden Wachen ihr Spiel beendet haben und steigt ins Erdgeschoss. Ihr kommt in einer Scheune in der Nähe von Captain Moiras Anwesen heraus. Tretet frech durch den Haupteingang und wartet, bis einer der beiden Wachleute abzieht. Den anderen haut Ihr über den Haufen und verlasst dann die Eingangshalle gen Norden. Hier führen Euch Stufen im Westen in den zweiten Stock. Vom Lagerschuppen aus schließt im Osten ein Gang an, der Euch in südlicher Richtung zu einem Zimmer führt, in dem eine Dame ein Nickerchen hält. Die Durchgänge im Süden münden in einen Salon. Im Fußboden an der westlichen Wand ist der Zugang zu einem Geheimraum versteckt, aus dem Ihr einen Schlüssel entwendet. Jetzt kehrt Ihr zurück ins Erdgeschoss und durchquert das Haupttor in den nächsten Abschnitt. Genau vor Euch liegt eine große Rundhalle, in der Ihr eine Wache und eine Dienstmagd betäuben müsst, um ungestört nach Norden, zur Galerie zu gelangen. Durchquert diese in östlicher Richtung und kümmert Euch in der dahinter liegenden Küche zuerst um den Koch, dann nehmt Ihr eine Flasche Rotwein vom Tisch mit. Im Speisezimmer im Süden liegt eine Katze am Kamin. Haltet Abstand und dringt weiter nach Süden vor, bis Ihr

eine verschlossene Türe findet, die Ihr mit den Schlüsseln aus dem Geheimversteck öffnet. Im Studierzimmer findet Ihr eine Treppe in den zweiten Stock, die Ihr emporsteigt. Im zweiten Stock der Rotunde müssen zunächst zwei weitere Wachen dran glauben, dann könnt Ihr nach Osten in den Gästeflügel eindringen. Wartet, bis die drei Gäste fertig palavert haben und verabreicht ihnen ein Zwangsnickerchen. In einem der Gästezimmer findet Ihr eine Wendeltreppe, von der aus ein Erker erreichbar ist. Schleicht hinauf und belauscht die zeternde Witwe Moira. Achtung: Greift die Witwe nicht an, sondern lasst Euch auf einen Plausch mit der leicht gestörten Lady ein. Danach kredenzt Ihr die Flasche Rotwein und hört ihren wirren Ausführungen zu. Zurück im zweiten Stock der Rotunde knackt Ihr das störrische Tor im Norden und hört in den Gemächern des verstorbenen Captains seine letzten Worte, indem Ihr das antike Audiogerät abspielt. Wieder im Erdgeschoss, stattet Ihr dem Studierzimmer im Südosten einen Besuch ab und sucht unter dem Schreibtisch nach einem Schalter. Sobald dieser gedrückt wurde, habt Ihr vierzig Sekunden, um in der nördlichen Galerie durch eine Geheimtür zu huschen. Prägt Euch den Weg vorher gut ein und säubert ihn von möglichen Störenfrieden. Im Geheimraum bringt Euch ein Aufzug zur geheimen Schatzkammer des Captains. Steckt das Kompendium ein, lest die Notiz und nehmt die Kuriertasche an Euch. Tretet durch die andere Tür, um zurück in die Gemächer der Moiras zu kommen und verlasst das Herrenhaus durch den Haupteingang.

Mission 6: Kurshok-Zitadelle

Folgt Rafes roter Spur nach Südwesten in die Tiefe. Im Eingangsbereich warten zwei Kurshok-Gegner, die Ihr tunlichst unschädlich machen solltet. Von dort führt Euer Weg zuerst nach Westen, dann nach Süden, wo Ihr bald auf einen Rattenmenschen trefft. Schlagt ihn nieder und lest seine Notiz, um den Aufbewahrungsort der Kurshok-Krone zu erfahren. Dann wendet Ihr Euch vom Eingangsbereich aus nach Süden. Auf einem Sims unterhalten sich zwei Heiden, die Ihr ins Land der Träume schickt, bevor Ihr weiter nach Süden zum Kern der Zitadelle vordringt. In nördlicher Richtung findet Ihr zwei Kurshoks im Badezimmer. Wartet, bis einer der beiden auf Patrouille geht und erledigt sie nacheinander. Vom Badehaus südlich gelegen kommt Ihr an eine Kreuzung, von der aus Ihr den Spuren des Hüters Rafe nach Süden folgt. Steigt die Treppe zur Bücherei hinab und wartet im Eingang, bis sich die anwesenden Heiden und Kurshoks gegenseitig dezimiert haben. Kümmert Euch um die Überlebenden und durchsucht die Bücherei. Im Südwesten liegt Rafe in einer Ecke, lest sein Tagebuch und nehmt seine Schlüsselglyphe an Euch. Von der Kreuzung aus liegt der Thronraum mit der Krone im Osten. Lenkt den Wächter mit einem Lärmpfeil ab und schleicht an ihm vorbei, so dass Ihr den im Norden der Karte liegenden Thronraum ungesehen betreten könnt. Ein Kurshok patrouilliert in der Halle, ein weiterer steht vor dem Thron und der dritte am Eingang. Schaltet die Wachen nacheinander in dieser Reihenfolge aus und springt auf den Thron, um die Krone zu stehlen. Kehrt durch den Kern der Zitadelle zurück zum Eingangsbereich und verlasst die Ruine.

Mission 7: Glockenturm

Bevor Ihr diese Mission beginnt, solltet Ihr Euch unbedingt die Kletterhandschuhe besorgen. Nachdem Ihr den Glockenturm durch eine Röhre betreten habt, klettert Ihr an der Rückwand der Dachkammer eine Leiter nach unten. Folgt dem Gang, bis Ihr eine Halle mit zwei tödlichen Pendeln betretet. Umrundet die schwingenden Gewichte und kümmert Euch um den Hammeriten in der Mitte der Halle. Der zweite Hammerbruder wartet an der Rückwand und muss ebenfalls eingeschläfert werden. Mit etwas Geschick könnt Ihr beide in den Weg der Pendel locken, wenn sie Euch verfolgen. Im Nordosten setzt Ihr Euren Weg zum Fundament des Turms fort. Am Fuß der Leiter wartet eine Wache, die Ihr schnellstens aus dem Weg räumt. Erkundet den Gang und nehmt vom Schreibtisch im Norden den Plan des Uhrenmechanismus



XB 4 Von Treces Hof aus kommt Ihr ins Hauptquartier der Hüter. 5 In der St. Edgar Kathedrale findet die dritte Mission statt. 6 Mission 7 spielt im Glockenturm.

mit. Im Südosten findet Ihr eine Treppenflucht, die Euch wieder ein Stück nach unten bringt. Schleicht die Stufen vorsichtig nach unten, sie werden von einem Hammeriten bewacht, der Euch irgendwann seinen ungeschützten Hinterkopf zuwendet. Erledigt auch den zweiten Hammeriten und sucht in der nordwestlichen Ecke des Raumes nach einem Lift, der Euch ins nächste Stockwerk transportiert. Löscht mit Wasserpfeilen alle Fackeln in Eurer Umgebung und behaltet die Priester auf den Simsen im Auge. Benutzt die Kletterhandschuhe, um ungesehen die Mauer nach unten zu klettern. Im unteren Teil des Glockenturmes solltet Ihr sehr langsam und mit Hilfe von Moospfeilen über die Metallböden schleichen. Euer Ziel ist ein Aufzug im Nordosten des Areals. Die wachhabenden Hammeriten umgeht Ihr, weil Kämpfe auf dem Metalluntergrund zuviel Lärm verursachen. Sobald Ihr nach unten gefahren seid, habt Ihr insgesamt fünf Hammeriten am Hals, die den Weg zum nächsten Aufzug bewachen. Die beste Möglichkeit, alle auf einen Schlag loszuwerden, ist der Einsatz von Blitzbomben und Gasgranaten. Sobald Ihr freie Hand habt, könnt Ihr mit einem Aufzug endlich zum Fundament des Turmes hinabfahren. Zuerst schaltet Ihr sämtliche Feinde in diesem Areal aus: Rechts von Euch knüppelt Ihr einen Priester nieder, dann steigt Ihr die Treppe im Westen nach unten und erledigt zwei Hammeriten und einen Zivilisten, der letzte Hammerit bewacht eine Tür im Nordosten des Turmfundaments. Dahinter findet Ihr das Zimmer des Vorarbeiters und die Kohlenrutsche, die den Uhrenmechanismus speist. Zieht hier am Hebel und geht einen Raum weiter nach Südosten, wo Ihr den Hebel für die Dampfregulierung betätigt. Als letztes macht Ihr Euch an der Bremsvorrichtung in der Mitte des Raumes zu schaffen.

Mission 8: Brüder & Betrüger

Ihr startet Eure Mission im Nordturm des Hüterkomplexes, hört Euch die Besprechung der Hüter an und kehrt zurück zu Eurem Ausgangspunkt. Steigt zur Basis des Nordturms hinunter und betretet von hier aus die Ratskammer der Hüter. Schickt den herumschnüffelnden Ältesten ins Mittagsschläfchen und durchquert die Halle in südlicher Richtung. Hier bewundert ein Akolyt eine Statue und bekommt einen Hieb über den Kopf. Jetzt ist der Weg zu den beiden südlichen Türen frei, durch die Ihr in die Bücherei gelangt. Nehmt Euch vor den Akolyten in Acht, die diesen Trakt frequentieren und steigt in der nordöstlichen Ecke des Raumes die Stufen empor. Hier sieht ein Akolyt mit einer Fackel nach dem Rechten – schlagt ihn nieder. Auf einem Podest liegt das Buch, über dessen Verwahrungsort die Hüter abgestimmt haben und das jetzt in Euren Besitz übergeht. Weiter geht es nach Westen in die Schlafräume, wo Ihr erst einen Schreiber und einen alten Hüter betäubt und dann im Norden zu Arte-

mus' Schlafzimmer gelangt. Lest sein Tagebuch und stibitzt aus der Kiste bei seinem Bett den Hüter-Ring. Vor Artemus' Schlafraum führen Stufen in den zweiten Stock. In der Mauer im Westen könnt Ihr Artemus' Ring benutzen. Durch die Geheimtür erreicht Ihr Orlands Gemächer und könnt dort einen Blick in seine Aufzeichnungen werfen. Jetzt nehmt Ihr Orlands Siegel mit einem Feuerpfeil unter Beschuss und bringt es zum Schmelzen. Zurück in der Bibliothek könnt Ihr jetzt durch die Glyphentüre im Süden in den unteren Teil der Bibliothek einbrechen. Im Westen liegt die Kammer der ermordeten Caduca. Durchsucht ihre Gemächer und befolgt die Botschaft im Maul der Statue. Nach der Zwischensequenz stehen zum Leben erweckte Steinstatuen zwischen Euch und dem Ausgang. Da Ihr jetzt nicht mehr auf Heimlichkeiten achten müsst, erledigt Ihr die Betonköpfe mit Minen. Die Steingolems verhalten sich ähnlich wie die Baummonster der Heiden, nur bewegen sie sich viel schneller! Vom Statuenraum aus sprintet Ihr in die Bücherei im Nordosten, hastet die Stufen nach oben und benutzt die dort angebrachte Hüter-Glyphe. Eine Leiter dahinter führt in die Freiheit.

Mission 9:
Wiege des Bösen

Ihr betretet diesen verspukten Ort durch den Kellereingang neben dem Haupttor. Durchquert den Keller in nordöstlicher Richtung und haltet Ausschau nach einer Wendeltreppe. Oben angelangt, geht's weiter nach Norden und noch eine Wendeltreppe hinauf. In der südlichen linken Ecke des Speichers unterhaltet Ihr Euch mit dem Geisterporträt. Nach dem Plausch steigt Ihr die erste Wendeltreppe wieder hinunter und haltet Euch westlich, um einen Umgang über der Lobby der Anstalt zu erreichen, den Ihr durchquert. Auf der anderen Seite führt eine weitere Wendeltreppe im Norden hinunter in die Lobby. Durchquert diese in nördlicher Richtung, um eine versiegelte Tür und eine Treppe zum Keller zu finden. Im Westen liegt eine Phiole in einem Regal, die Ihr noch nicht mitnehmt. Geht erstmal weiter nach Süden zum Generator. Um den Generator zu reparieren, müsst Ihr zurück zum Speicher, neben dem Geisterporträt findet Ihr die nötigen Ersatzstücke. Jetzt könnt Ihr die Blutphiole aus dem Regal nehmen und in der Lobby in eines der Abflussrohre kippen. Das Tor im Norden ist jetzt passierbar und führt Euch in den Turm mit den Zimmern der Angestellten. Im Norden liegt der Zugang zum Inneren des Komplexes. Achtung: Ab hier tummeln sich Gegnerhorden. Die grausigen Gliederpuppen lassen sich mit Blitzbomben oder Minen erledigen. Achtet auf die flackernden Lichter, die auf die Ankunft einer Puppe hinweisen. Vom Eingang aus kämpft Ihr Euch nach Norden vor, bis Ihr im Archiv angekommen seid. Vom Archiv aus erreicht Ihr in westlicher Richtung die weiße Halle. Hier sucht Ihr die Zelle Nummer Fünf. Demontiert die falsche Wand in der Zelle und nehmt Lauryls Schlafmütze an Euch. Durch die weiße Halle wieder zurück nach Osten findet Ihr eine Leiter, die aus dem Archiv in die Leichenhalle führt, wo Ihr das Nachtkäppchen verbrennt. Jetzt habt Ihr die Wahl zwischen neun Spielzeugen, die Ihr an bestimmten Plätzen ablegen müsst. Der einfachste Weg ist das altmodische Feuerzeug in Zelle Neun, das Ihr in den Ofen im Raum südlich des Archivs werft. Ihr werdet daraufhin in die Vergangenheit transferiert. Falls Euch hier einer der Wärter erwischt, müsst Ihr ein anderes Spielzeug finden, weil Ihr zurück in die Gegenwart geschleudert werdet. Spart Euch die Mühe und ladet lieber Euren Spielstand neu. Vom Archiv aus bewegt Ihr Euch zuerst nach Osten, dann nach Süden, bis Ihr vor dem Turm mit der Kinderkrippe steht. Ihr müsst ganz nach oben und Lauryls Tagebuch aus der südöstlichen Ecke des Kindergartens stehlen. Beobachtet den schwarzen Wächter und manövriert um ihn herum. Mit dem Buch im Gepäck lest Ihr die Notiz auf dem Podium und kehrt zurück ins Leichenschauhaus, wo Ihr das Journal ins Feuer werft. Zurück im Archiv betretet Ihr die Behandlungsräume im Osten. Vom Schocktherapieraum aus geht Ihr nach Norden, dann nach Osten, um unbemerkt ins Lobotomie-Theater einzudringen. Schnappt Euch den Fleckentferner neben dem Operationstisch, ohne Euch erwischen zu lassen und verlasst den inneren Bereich der Anstalt. Euer Weg, der inzwischen leider von schwarzen Wächtern bevölkert wird, führt zurück in den Speicher. Lasst Euch Zeit und stehlt Euch bis zu Lauryls Blutfleck im Speicher vor. Benutzt den Fleckenentferner bei der Blutlache. Jetzt folgt Ihr dem befreiten Geist durch die Lobby nach draußen. Im Keller mit dem Generator schließt Ihr Euch in den Käfig ein, um die Vergangenheit der Anstalt nochmal zu betreten. Diesmal habt Ihr Eure Waffen dabei und könnt die Wachleute ausschalten. In der Lobby steigt Ihr die Stufen im Nordosten empor und betretet den Turm mit den Gemächern der Angestellten. Im Inneren bringt Euch ein Aufzug an der nördlichen Rückwand zur Dachkammer des Turmes. Ignoriert das Wachpersonal, rennt über den Tisch und hechtet aus dem Fenster des Turmes!

Mission 10:
Museum

Attackiert eine der beiden Wachen vor dem Museum, um die Schlüssel für den einzigen Eingang zu erhalten. Der Eingangsbereich wird nur von einem Söldner bewacht. Lest sämtliche Schriftstücke auf den Tischen aufmerksam durch. Kümmert Euch jetzt um den Wachmann und nehmt seinen Universalschlüssel mit. Dann steigt Ihr die Treppen im Norden hinauf. Im Südwesten führt eine Treppenflucht in den dritten Stock. Von hier aus könnt Ihr im Osten über ein weiteres Treppenhaus wieder hinunter in den zweiten Stock schleichen. Ihr befindet Euch jetzt im Ausstellungsraum des Herzens. Bratet dem Museumswächter eins über und steigt wieder in den dritten Stock hinauf. Im Westen des Hauptraumes steht die Energieversorgung für die elektrische Barriere, die das Herz schützt. Schaltet sie aus und rennt so schnell Ihr könnt zurück in den Herzraum, um die Reliquie einzusacken. Euer nächstes Ziel liegt im ersten Stock. Die Kurshok-Krone wird im Südwesten des ersten Stockes ausgestellt. Erledigt die beiden Wachen, deaktiviert die Barriere mit einem Wasserpfeil und schnappt Euch die wertvolle Kopfbedeckung. Weiter geht's nach Norden in die Tesero-Halle. Erledigt zuerst die beiden Wachen im Eingangsbereich und stiefelt dann die Treppen in den ersten Stock des Museums hinunter. Südlich von Euch könnt Ihr per Schalter den Zugang zum Atrium öffnen. Erledigt die beiden Aufpasser und betätigt den Schalter, den sie bewacht haben. Jetzt stellt Ihr Euch auf die große Plattform im Zentrum des Atriums. Schaut umher und lokalisiert den Balkon im zweiten Stock des Atriums. Ihr erreicht ihn durch das Büro des Museumsverwalters im Süden des zweiten Stockwerks. Hier drückt Ihr den Schalter, der die Statue mit dem Auge in die Luft hebt. Beobachtet die pendelnde Statue und stellt Euch auf einen der Balkone, an denen sie vorbeischwingt, um das Auge im richtigen Moment zu erhaschen. Nachdem Ihr alle fünf Artefakte gesammelt habt, müsst Ihr das letzte Gefecht in der Stadt austragen. Viel Erfolg!



XB Eure letzte Aufgabe: Ordnet die Artefakte nach der 10. Mission in diesen Vierteln an. 7 Herz, 8 Kelch, 9 Tatze, 10 Krone, 11 Auge.

MANISCHER MOMENT!



Morgens in der Redaktion: Blumen-Doktor Raphael kümmert sich um seinen Rasen.

Die Fußball-Europameisterschaft geht auch an der MAN!AC-Crew nicht spurlos vorbei: Während Olli und Thorsten ihre geistigen Kräfte aufs hoch dotierte Redaktions-Tippspiel verwenden, mutiert unser Eidgenosse Raffi zum Hobby-Platzwart. So pflanzte der bekennende Kicker mitten auf seinem Schreibtisch einen Miniatur-Rasen an. Trotz zunehmend dicker Luft im Cybermedia-Büro wuchs die kleine Wiese überraschend gut – bereits nach sechs sonnigen Tagen konnten erste Blümchen ausgemacht werden. Dumm nur, dass unser Neu-Gärtner inzwischen manische Züge angenommen hat: Täglich wird die Pflanzenpracht gegossen, von Unkraut befreit und per Schere fachgerecht beschnitten – wäre Herr Fiore doch nur bei allen seinen Aufgaben so penibel!



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Ein Fisch schwimmt los: Nintendos Superkonsole Dolphin (der spätere Gamecube) war uns schon in MAN!AC 08/99 ein dickes Feature wert – samt Interviews mit den Top-Managern der deutschen Spielebranche. Ein weiterer Schwerpunkt widmete sich dem allgegenwärtigen Thema "Horror": Auf fünf Seiten stellten wir alle kommenden Software-Grusler vor und plauderten mit "Resident Evil"-Vater Shinji Mikami über seine Lust am Schocker. Die Teststrecke stand unterdessen im Zeichen der Atmosphäre-Knaller: "Soul Reaver" und "Silent Hill" (beide PSone) staubten jeweils satte 80er-Wertungen ab. Noch besser kam nur "V-Rally 2" weg: Mit 90% raste der Schotter-Spaß an die Spitze des Offroad-Genres.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Platzieren Sie Ihre Hand hier! Mit dieser Aufforderung bewirbt Sony seine Spionage-Action "Syphon Filter: The Omega Strain". Der Clou am grünen Inserat: Eine Thermofolie reagiert auf Eure Körperwärme und lässt einen geheimen Code erscheinen – 'Sie wurden als Agent identifiziert!'.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Thorsten Küchler (tk)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Killzone" © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



NEXT TIME 09/2004

erscheint Freitag, den 30. Juli

Das berüchtigte Sommerloch fällt dieses Jahr einfach aus, denn auch in der heißen Jahreszeit buhlen zahlreiche Hit-Kandidaten um Eure Gunst: So steht endlich der PAL-Test zur potenziellen Rollenspiel-Referenz **Sudeki** (Bild) an – wird die Xbox-Fantasie ihren Vorschusslorbeeren gerecht? Auch Segas SciFi-Schießerei **Headhunter: Redemption** steht in den Startlöchern. Import-Freunde fiebern unterdessen der Prüfung von Midways heiß gehandelter Telekinese-Action **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** entgegen. Außerdem wartet die Redaktion auf eine spielbare Fassung des Xbox-Mammutwerks **Fable** – hoffentlich klappt's! Der "Gran Turismo"-Herausforderer **Enthusia** macht ebenfalls einen Preview-Boxenstopp. Auf 16 Seiten **MAN!AC Extended** überprüfen wir für Euch schließlich den Realitätsgrad von Videospielen – warum führt Marios Pilzemampferei zu solchen Superkräften?



INSERENTEN

KOEI™

Das Schwert formt den Krieger und das Schicksal ganzer Nationen

SAMURAI WARRIORS™

戦国無双

Die Zeit fließt vom Tag in die Nacht. Die Jahreszeiten kommen und gehen. Schwerter werden gezogen und Männer werden sterben.







Samurai Warriors™ stammt von den Machern von Kessen™ und Dynasty Warriors® und erzählt Geschichten von Mut und Verrat im mittelalterlichen Japan. In prächtigen Herrenhäusern gerätst du leicht in einen Hinterhalt. Kämpfe dich durch 30 Szenarien und sei immer auf eine Niederlage vorbereitet – denn nur so kannst du gewinnen. Wie das Spiel endet, bestimmst du, denn es liegt in deiner Hand, das Schicksal einer ganzen Nation zu besiegeln.

www.samurai-warriors.com

PlayStation 2